MITOS Y FANTASÍAS ARQUITECTÓNICAS (I)

INTRODUCCIÓN (1)

por

JAVIER SEGUÍ DE LA RIVA



CUADERNOS
DEL INSTITUTO
JUAN DE HERRERA
DE LA *ESCUELA DE*
ARQUITECTURA
DE MADRID

5-34-82

MITOS Y FANTASÍAS ARQUITECTÓNICAS (I)

INTRODUCCIÓN (1)

por

JAVIER SEGUÍ DE LA RIVA

CUADERNOS
DEL INSTITUTO
JUAN DE HERRERA
DE LA *ESCUELA DE*
ARQUITECTURA
DE MADRID

5-34-82

C U A D E R N O S
D E L I N S T I T U T O
J U A N D E H E R R E R A

NUMERACIÓN

2 Área
51 Autor
09 Ordinal de cuaderno (del autor)

TEMAS

1 ESTRUCTURAS
2 CONSTRUCCIÓN
3 FÍSICA Y MATEMÁTICAS
4 TEORÍA
5 GEOMETRÍA Y DIBUJO
6 PROYECTOS
7 URBANISMO
8 RESTAURACIÓN
0 VARIOS

Mitos y fantasías arquitectónicas (I)
Introducción (1)

Instituto Juan de Herrera.
Escuela Técnica Superior de Arquitectura de Madrid.
Gestión y portada: Almudena Gil Sancho.
CUADERNO 360.01 / 5-34-82
ISBN-13 (obra completa): 978-84-9728-405-9
ISBN-13: 978-84-9728-406-6
Depósito Legal: M-12930-2012

Mitos y fantasías arquitectónicas I – Introducción (1)

1. Mitos de la arquitectura (2) 1976 El proceso alquímico

La operación al química queda esquematizada en las palabras de la Tabla Esmeralda. Naturalmente, el que quiera adentrarse en este camino tendrá que ser cauto y aprender a interpretar estos esquemas, porque si no acabará completamente perdido

El proceso alquímico es una reconstrucción microcósmica del proceso de creación. Es, en otras palabras, una recreación. En este proceso siempre se trabaja con lo oculto, con la- caótica «materia prima», nuestro caos. El proceso es el efecto de la interferencia de fuerzas simbolizadas por dos dragones, uno negro y otro blanco, empeñados en un combate circular, eterno. El blanco es alado, volátil; el negro, sin alas, es inmóvil: Esta imagen está acompañada por la fórmula alquímica universal «solve et coagula». Esta fórmula y este emblema simbolizan el papel alternativo de las dos partes que componen el Todo. «Solve et coagula» viene a expresar la alternancia entre disolución, que es espiritualización o sublimación de lo sólido, con coagulación, que es rematerialízación de los productos purificados con la primera operación.

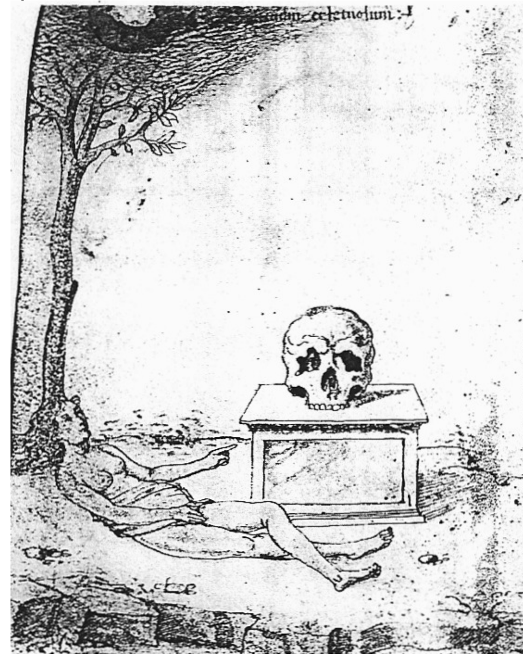
El fondo de este ciclo e expresado claramente por Nicolás Valois:

«Disuelve el cuerpo y coagula el espíritu.»

En palabras de Hermes Trimegist «Deberán separar la Tierra del Fuego, lo sutil de lo grosero suavemente, con gran ingenuidad. »

«Algo asciende de la tierra al cielo (sol ve) y luego desciende nuevamente a la tierra (coagula) y recibe la fuerza de las cosas superiores e inferiores. »

La Tierra en su más amplio sentido es nuestra Materia, o Mater, la Madre de la cual proceden todas las cosas creadas. Dice Hermes: «Tierra enim et mater Ele mentorum; de terra procedunt et ad te rram revertuntur» (la tierra es la madre de todos los elementos, de la tierra proceden y a ella han de reintegrarse). «Haz de la tierra luz, y da peso al fuego, si quieres encontrar lo que raramente se encuentra», dice otro autor. En «La fontaine des amoureux» se dice: «Si disuelves lo fijo, fijas lo volátil y aceleras lo alado, vivirás a salvo. » Del fuego mutuo de los cuatro elementos y de sus metamorfosis, que hacen cambiar unos en otros, evoluciona todo y se destila la quinta esencia, el quinto elemento.



De la muerte viene la vida. Mientras el cuerpo Se quede debajo las partes volátiles se elevan, justo como el alma y el espíritu humanos dejan el cuerpo cuando la muerte los abandona.



No hay generación sin corrupción; no hay vida sin muerte. La oscuridad de la putrefacción debe estar precedida de la blancura, como la noche precede al día Anónimo del siglo XIV. Florencia

2. Mitos de la creación (1) - 1976

EL SACRIFICIO DE ODÍN PARA LOGRAR LA SABIDURÍA

Odín. Es, o más probablemente lo llegó a ser, pues ello no estaba nada de acuerdo con sus orígenes salvajes, el dios de la Poesía, de la Sabiduría y de todo lo del espíritu. Su poder es esencialmente de orden espiritual: tiene más reputación por la profundidad de sus pensamientos y la sabiduría de sus consejos que por su fuerza. Sabe y prevé; conoce también el uso de fórmulas mágicas cuyos secretos le son familiares. Así, ese dios al principio guerrero es el gran señor de la poesía y de las runas, la escritura mágica de los germanos.
La ciencia de Odín, sin embargo, no le fue dada desde toda la eternidad, sino que la adquirió poco a poco interrogando a todos los que encontraba. Pues también era un gran viajero y tenía mil ocasiones de preguntar a los gigantes, a los espíritus de las aguas o de los bosques, a los elfos y a todos aquellos que cruzaban su camino. Quien más le enseñó fue Mimir, el guardián de la maravillosa fuente donde sumergía una de sus raíces el fresno Yggdrasil. Mimir, tío de Odín, es una especie de espíritu del agua, demonio por el que todos los germanos parecen haber tenido la mayor veneración, puesto que el nombre que lleva significa «el que piensa». En la fuente cuyo acceso guardaba es donde se encontraban escondidas la Inteligencia y la Sabiduría. Odín, ávido de conocer todas las cosas, quiso beber en ellas, pero Mimir sólo se lo concedió a cambio de que le diera uno de sus ojos.
El dios de los magos tenía también un poder profético: había absorbido en la fuente de Mimir no sólo la ciencia, que es del pasado, sino la fuerza de ver lo que viene. No tenía ya más que un ojo, y, sin embargo, veía más lejos que todos los demás, y el poder fascinante de ese ojo único lo supe raba todo. El mismo según dice la leyenda (Ynglingasaga), se dedicaba al arte de profetizar: «Era experto en un arte que daba el mayor poder y que se llama Seidhr. El mismo lo ejercía y ello le permitía profetizar el destino de los hombres y los acontecimientos venideros, así como dar a los hombres la muerte, la desgracia o la enfermedad. Finalmente, gracias a ese poder, podía quitar a un hombre su inteligencia y su fuerza y dárselas a otro. Pero esa forma de magia va acompañada de tal feminización que los hombres tendrían vergüenza de practicarla. Se la enseñaba a las sacerdotisas. »
Los germanos, en efecto, escuchaban a las profetisas y gustaban de remitirse a la opinión de las mujeres, que les parecía que tenían, más que los guerreros, el conocimiento de los miste- ríos del mundo y de la vida. «Llegan a creer, escribe Tácito, que hay algo divino en ese sexo. Dóciles a los consejos de las mujeres, las miran como oráculos. »

3. Mitos de la arquitectura (1) 1976 El maestro Hiram

Hiram era el arquitecto del templo de Jerusalén. Los trabajos del templo se terminaban y algunos de los compañeros de Hiram, a pesar de haber trabajado con él, no habían sido inicia dos en los secretos maravillosos conocidos por el Maestro. Tres de entre ellos decidieron arrancárselos y se juramentaron para hacerlo. Aposta dos cada uno en una puerta del templo esperaron la visita a las obras de Hiram para obligarle a que les revelase sus secretos que les llevarían a convertirse en maestros. Hiram se negó a revelar nada a ninguno de ellos, tratando de escapar por las puertas, al tiempo que les indicaba que sólo lograrían el cambio apetecido perseverando en su aprendizaje: Los compañeros juramentados, ante esta negativa, ataca ron al maestro; uno, con una regla, le golpeó en la garganta; el otro, con una escuadra de hierro, le golpeó en el lado izquierdo del pecho; el tercero, con un martillo, le golpeó en la frente y lo mató. Después de esto los tres se reunieron y se inquirieron entre sí acerca de los secretos logrados de las palabras del Maestro. Como constataron que ninguno de ellos había obtenido nada se desesperaron por el inútil crimen y, en la oscuridad, lo enterraron cerca de un bosque y plantaron en cima una rama de acacia. Los otros maestros supieron que Hiram había alcanzado su meta el ver la acacia plantada.
En la aplicación simbólica del mito a las ceremonias masónicas de iniciación al grado de maestro, el que lo y a a obtener se identifica con Hiram. Debe comenzar dándose muerte a sí mismo: Los tres golpes de la leyenda simbolizan la triple muerte, física (garganta), sentimental (pecho) y mental (frente). Pero, como todas las muertes iniciáticas, ésta es el preludio de un renacimiento, físico, psíquico y mental, de un nuevo Hiram simbolizado por las cualidades de la rama de acacia deportada sobre la tumba: Sabiduría, tolerancia y generosidad. El secreto de Hiram consiste en el conocimiento de la ley del progreso interior, fundado en la transformación espiritual y la búsqueda de la integridad personal que pasa necesariamente por la propia muerte.


Anónimo del siglo XIV. Florencia

La leyenda de Hiram (elaborada en el siglo xv y convertida en drama simbólico del ritual de la Masonería).

4. Mitos de la creación (2) 1976

EJEMPLO DE UNA DINÁMICA DEL ORIGEN DEL UNIVERSO. HESIODO

Fue Hesíodo, el poeta de Ascra, en Beocia, quien redactó la más célebre de las Teogonías, sin duda en el transcurso del siglo VIII a. de C. Hesíodo pertenecía a una familia originaria de Cumas, en Eolia, y es probable que le marcara la influencia del pensamiento oriental, sugiriéndole elegir como tema de un poema, a la vez épico y didáctico, la historia de la creación del mundo y de las gene raciones divinas. La Teogonía del Hesíodo representa una síntesis religiosa ya muy compleja, en que se mezclan y se organizan en un sistema casi histórico, divinidades salidas de todos los horizontes del mundo oriental. En él se encuentran, natural mente, dioses pura mente «helenos», aportados por los invasores arios. Son la mayor parte de los grandes dioses «olímpicos».

LOS COMIENZOS

«En el comienzo, dice Hesíodo, estaba el Caos», es decir, el Ser donde no hay nada más que espacio, extensión pura, nada orgánico, nada que se pueda describir. Después, en ese Vacío, se esboza la primera de las realidades, que la limita y comienza a darle un sentido: la Tierra (Gea, en la lengua de Hes7odo, Ge, en el griego clásico), que es «la base segura de todo lo que es». Al mismo tiempo, el Mundo se encuentra así dividido y compartimentado: hay ya un Caos «bajo la tierra» ——y ese Caos engendra el Erebo, el vasto espacio subyacente, en que, más tarde, tendrán su lugar los Infiernos— y un Vacío por encima de la Tierra: allí instala ésta a su primogénito, el Cielo, que emana de ella. A la vez que esta división orgánica del Universo, tiene lugar el nacimiento de Eros, el amor, que es aquí el principio abstracto del Deseo, y no, toda vía, el pequeño dios maligno, perverso y alado, cuyas insolentes hazañas se complacerán en contar los poetas de la época helenística. Era indispensable hacer surgir el Amor en los orígenes mismos de la creación, pues es como el «motor» versal: él es quien provoca esas uniones monstruosas de los principios cósmicos, esos engendramientos que desafían a la imaginación, y que no representan, en fin de cuentas, más que Una inmensa dialéctica dé la Creación.
Caos tuvo dos «hijos»: Erebo y la No che. Tierra, sin embargo, después de haber engendrado el Cielo, dio a luz a las Montañas y las Ninfas, que, en ese momento, son genios de la montaña, el principio vital que anima la vida secreta de ésta. También corresponde a la Tierra la maternidad del Mar (Pontos, principio masculino; la Ola poderosa, brutal, surgida , sin intervención del amor, de la Tierra, a la que rodea), Así se encontraba instalada la decoración de la creación.

5. Mitos de la creación (3) 1976

DE LAS MITOLOGÍAS SUMERIA Y BABILÓNICA

En Sumer, y, como consecuencia, en Babilonia no existe una «Teología» ni canon de las escrituras. Son los dioses quienes «construyen» y «hacen», tanto el cielo como la tierra y el Abismo primordial o APSU. Hay, sin embargo, dos temas mitológicos que permiten cercar el pensamiento sumerio y babilonio a ciertas concepciones »mundiales»: el del despliegue cósmico y el del monstruo primigenio, vencido por el Demiurgo y cuyo cuerpo despedazado formará el cielo y la tierra.

El poema canta los tiempos en que...«En un principio, arriba, los cielos no estaban nombrados; abajo, la tierra no tenía nombre', y en que las aguas del Apsu primigenio (procreador) de los dioses y Tiamar (que los parió) mezclaban sus aguas. Nada existía: 'Ningún dios había aparecido aún, ni había recibido nombre ni destino'».
En el origen de las cosas, las Aguas; agua dulce, APSU, y agua amarga, Tiamar, el Mar, confundidas, sin que nada las turbe. Las Aguas llevan en sí los gérmenes de la vida. De ellas nacerán, sucesivamente, parejas divinas, generaciones divinas entre las cuales transcurrirán eones, y cada una de las cuales será más poderosa que la precedente:

Entonces en el seno [APSU y de Tiamar] fueron creados los dioses.
Lahmu y Lahamu se [tuvieron nombre.]
Las edades crecieron, [se extendieron.]
Anshar y Kishar na [superándoles en todo.]
Pasaron los días, se multiplicaron los años.]
Nació su hijo Anu, el [igual de sus padres.]
Entonces en el seno [APSU y de Tiamar] fueron creados
[Anshar hizo a Anu, su [primogénito semejante él mismo.]
Y Anu engendró a su [a Nudím [(= Enki-Ea).
Nu-dim-mud, él es el [soberano de sus padres.]

Tales son las primeras generaciones divinas: de las aguas primigenias nacen por parejas seres divinos cada vez más poderosos: Lahmu-Lahamu, Anshar-Kisar, luego Anu, dios solo; final mente Ea, cuya es posa, Damkina, aparecerá más tarde. Se impone una interpretación. Junto a la primera pareja divina, de naturaleza misteriosa, aparecen hombres que dan concreción a conceptos cósmicos. Anshar y Kisar representan «las cosas de arriba», del Cielo (an), y «las cosas de abajo», de la Tierra (ki), y ya una extensión en un universo en parto, un Caos que se anima de principios que contri buirán a la formación definitiva del Cosmos. Luego vienen Anu, el dios-cielo, y, final mente, su hijo, Enki Ez, que reinarán sobre lo que en ese orden de cosas responde al Cielo primordial y al Abismo cósmico sobre el que reposa todo.

6. Mitos de la creación (4) 1976

Los dioses turbarán el reposo de Tiamar y de Apsu. «Su manera de actuar me pesa, dirá Apsu. De día no puedo reposar; de no che no puedo dormir. Quiero destruirlos, poner fin a sus obras.»

En otro lugar el poema relata el despliegue del universo. Es casi una repetición del relato anterior, pero esta vez en consecuencia a un sacrificio.

Acercándose, Tiamar Marduk, el más sabio de los dioses,
Se lanzaron uno con otro, entablando el combate.
El Señor desplegó su red, la envolvió.
Le lanzó a la cara el «Viento malo.»
Tiamar abrió la boca para tragárselo.
El le lanzó el «Viento para que no cerrar la boca.
Los vientos furiosos le dilataron el cuerpo.
Su vientre se hinchó,
se quedó ella con la boca abierta.
El le lanzó una flecha que le traspasó el vientre.
Le desgarró las entrañas, le hizo estallar el corazón.

El la dominó, le quitó vida,
Echó por tierra su cadáver, se irguió sobre él.
Con su arma inexorable le hendió el cráneo
Le cortó las venas.
El viento del Norte se llevó su sangre lejos…
Del monstruo partido, (decidió) crear una obra de arte.
Lo cortó en dos como un pescado seco.
Sujetó su mitad para «extender», los Cielos.
Echó el cerrojo, puso centinelas,
Les mandó no dejar salirse sus aguas.
Atravesó el Cielo, examinó sus moradas
Hizo una copia del APSU la residencia de Nun-dim
El Señor midió con sus pasos las dimensiones del APSU.
Allí situó la gran morada, su imagen: Eshar-ra.
La gran morada que construyó es el Cielo
Hizo que Anú, Enlil y Ea ocuparansus sitios.

El tema del dios sacjjficado para que nazca la humanidad (tableta VI del Poema de la Creación) y la razón de la creación de la humanidad son concepciones de origen sumerio. Un mito conocido con el nombre de «Cosmología de Assur» vuelve a dar esos grandes temas sumerios:

Cuando los Cielos separaron de la Tierra
esos dos Gemelos constantes y lejanos
Y la Madre de los dioses estuvo creada,
Y la Tierra se produjo después, con forma
Y los destinos de los Cielos y de la Tierra
fueron fijados.
Cuando zanjas y canales recibieron
su justa dirección
Y las márgenes del Tigres y del Eufrates
quedaron establecidas…
Los dioses se preguntaron
¿Qué vamos a hacer ahora,
que vamos a crear?
Entonces decidieron crear la humanidad.
En Uzuma, el lugar de la Tierra y de los Cielos,
Sacrifiquemos ¿dos? dioses Lamga.
Con su sangre, creemos la humanidad.
Que el servicio a los dioses
sea su destino para siempre.

7. Historia de la Utopía: del Renacimiento a la Antigüedad – Josecarlos Martínez García (08-03-07)

Grupo de Estudios del Siglo XVIII - Universidad de Salamanca

Dentro de lo que la Poética tradicional definió como narrativa, es habitual encontrar un amplio espectro de géneros y subgéneros que se van abriendo paso en la historia de la literatura. Algunos de ellos conocen una vida efímera; otros, sobreviven adaptando su formulación inicial a los nuevos tiempos.

Un nuevo modelo literario que se conocerá con el nombre de *utopía* surgirá en pleno Renacimiento. En términos generales, la utopía es la descripción de un Estado perfectamente dispuesto en el ámbito social, político, religioso o científico, en el cual, además, existe una propensión natural de los ciudadanos para someterse al sistema. Se trata, por tanto, de ficciones imaginativas incluidas dentro de un relato, que describen modelos de conducta político-sociales no localizados “en *ningún lugar* y en *ningún tiempo*” (Poch, LXIX).

Pero la génesis de este género nacido como vehículo de la crítica social, no será fruto de la casualidad. El Renacimiento es una época de recuperación de los clásicos, sobre todo de la obra de Platón, acrisolada con la doctrina cristiana; pero a la vez es una etapa de invectiva contra la tradición, efectuada desde una nueva ciencia que analiza el mundo con sentido crítico. Es un período de secularización de la cultura en el que se renueva la fe en las capacidades del hombre para hacerse dueño de su destino, siendo entonces la utopía una fórmula más que ayude en la búsqueda de una ansiada felicidad terrenal que se anticipe a la recompensa celestial que promete la religión. Hacia 1550, se manifiesta en Europa un nuevo paradigma científico conocido con el nombre de *pansofia*, que pretende aunar religión y razón, aspirando a extender y ordenar el conocimiento para a partir de él organizar la política, la economía y el gobierno. Los nuevos filósofos no sólo reflexionan sobre el estado de las cosas, sino que, bajo el signo de la Reforma y la Contrarreforma, comienzan a trazar proyectos globales renovadores a fin de lograr la supervivencia del Cristianismo **[1]**.

En este ambiente, Tomás Moro, humanista, religioso y político inglés (trabajó como abogado, como embajador y como sheriff), en 1516 propuso un patrón literario que sería aceptado y seguido por otros muchos autores para así constituir el género utópico **[2]**. Su obra *De optimo reipublicae statu deque nova insula Utopia*, que conoce un número de ediciones similar al de la Biblia, consta de dos libros. El primero de ellos encierra un diálogo de carácter crítico con la Inglaterra (y por extensión con la Europa), de la época; en el segundo, el diálogo se centra en la descripción de una sociedad ideal que habita una lejana ínsula a la que el protagonista, Rafael Hytlodeo, llega tras un naufragio. Esa *nova insula* descubierta por Hytlodeo goza de unas condiciones de vida ejemplares: el clima es agradable, el agua y el pasto abundantes, los animales dóciles y la tierra productiva.

El modelo social de Utopía se revela al lector a través de la descripción de su capital Amauroto; así, muchas utopías se presentarán como una visita guiada a la capital de un Estado ideal. La sociedad *utopiense* se sustenta en un sistema jerárquico cuya base es la familia patriarcal; además, *Utopía* plantea un modelo *antifeudal* donde los héroes guerreros no gozan de gran relevancia social. El arquetipo propuesto por Moro otorga amplias libertades a los ciudadanos (teniendo en cuenta la época en que fue redactada), predominando un orden fundamentado en el respeto y la tolerancia. De este modo, los *utopienses* se rigen por verdades políticas y morales procedentes de la ley natural. Con todo, Moro no concibe una sociedad edénica, puesto que los nativos de la isla deben trabajar para sobrevivir (si bien lo harán de una forma placentera, el trabajo sigue considerándose un castigo para el hombre), y subsiste el crimen.

Con el paso de los años, *Utopía* ha tenido múltiples interpretaciones. La crítica coincide en destacar la ambigüedad presente en el libro, pues no se sabe a ciencia cierta si Moro pretendía convertir su obra en un programa de acción o si tan sólo se trata de un juego intelectual **[3]**. Contribuye aún más a este hecho el que Moro diseñara su ciudad ideal con arreglo al valor simbólico de los números: así, el número de habitantes, el número de barrios o de casas, o el número de pasos que separa unos lugares de otros, no responden a estimaciones reales, sino puramente simbólicas. De ahí la dificultad, por no decir imposibilidad, para trazar mapas de los mundo utópicos renacentistas que se adapten a nuestra realidad. Esta situación cambia en el siglo XVIII con la llegada del socialismo científico, cuyos escritores establecen sus sociedades paradigmáticas de acuerdo a criterios científicos. No es difícil apreciar la ironía que vertebra la obra, pero el santo abandona el terreno crítico, por lo que parece acertado entonces calificar *Utopía* como un programa lúdico: es el desarrollo divertido de una hipótesis personal sobre el funcionamiento de una sociedad perfecta, en el que su autor otorga un marco literario al mundo intelectual de lo utópico.

Utopía fue traducida al español en 1637, si bien de modo incompleto. La Inquisición y la censura oficial, aunque posiblemente no muy de acuerdo con el fondo de la obra, no podían condenarla al tratarse de un texto firmado por un santo de la cristiandad, lo que contribuyó a su difusión en nuestro país, donde no le faltarán imitadores. Los estudios de José A. Maravall (*Utopía y Reformismo en la España de los Austrias*. Madrid: Siglo XXI, 1982), y de Francisco López Estrada (*Tomás Moro y España*. Madrid: Universidad Complutense, 1980), demuestran que en España se leyó *Utopía* desde fechas muy tempranas **[4]**.

Hemos visto hasta el momento cuál es el panorama social en que surge la utopía, pero, por supuesto, no conviene obviar los aspectos puramente literarios. De esta forma, de las tres vías de creación de un género literario que propone Todorov, "por inversión, por desplazamiento, por combinación" (34), la utopía, sin duda, se origina a partir de esta última, mezclando tratado, diálogo renacentista, cuadro de costumbres y relato de aventuras.

De esta manera, buena parte de las utopías escritas antes del siglo plantean una estructura similar: un viajero, por lo general náufrago o extraviado, recala en un *no-lugar* alejado en el tiempo y/o en el espacio del punto de partida, tras un viaje que puede ser real o imaginario. Un guía se encarga de mostrarle el nuevo territorio, las más de las veces una ciudad, instruyéndole acerca de las costumbres y el carácter de los lugareños, junto con el ejercicio de las leyes e instituciones que rigen esa sociedad. El viajero actúa de esta manera como portador de noticias entre el mundo real y el mundo utópico. A través de la visión del viajero, la utopía propone al lector la comparación entre dos mundos, el real y el imaginario, de tal modo que los comentarios del guía suscitan el asombro del viajero (y por extensión del lector **[5]**) ante una sociedad que presenta una inversión positiva de valores respecto a la sociedad existente: es el *extrañamiento* que provoca lo nuevo, provocado por el contraste entre ese mundo nuevo y la sociedad de origen del viajero. El contraste entre ambos modelos de organización es el germen de la intención crítica del texto. Asimismo, un gran número de utopías están escritas en forma de diálogo, pues este molde permitía presentar una situación como real y cercana al lector, por lo que era un marco adecuado para desarrollar el juego de perspectivas que se desarrolla en los textos utópicos.

Así pues, un texto tan intenso y comprometido como *Utopía* no podía pasar desapercibido, por lo que inmediatamente surgieron otros que arroparon el producto moreano acabando de consolidar el género. Será fundamentalmente en Italia, país en el que el Renacimiento adquiere un mayor auge, donde, siguiendo los pasos de los pensadores clásicos griegos y latinos, se reflexione sobre una *republica perfetta* en la que lograr la felicidad del ciudadano. Así, en 1552 Antonio Francesco Doni publica Mondo *Savio,* diálogo incluido en *I mondi celesti, terrestri, et infernali, de gli accademici pellegrini*, que supuso un escándalo mayor que la obra de Moro, pues proponía la abolición del matrimonio y la frecuentación de mujeres públicas, apartadas en un barrio exclusivo **[6]**. Un año después, Francesco Patrizi compone *La città felice*, un breve ensayo de tono grave, como suele ser característico del Renacimiento italiano, en el que proyecta una utopía aristocrática. En éstas y otras composiciones similares surgidas en el Renacimiento italiano, el gobierno está reservado para los *bien-educados*, es decir, para la nobleza, culta y amante de la razón. Además de plantear modelos perfectos de sociedad, estos escritos presentan los problemas a los que se enfrenta el Cristianismo ante las nuevas exigencias políticas de una Europa que va dejando atrás la Edad Media.

Por otro lado, menos de un siglo después de la edición de *Utopía* se redactan escriben dos de las muestras del género que alcanzaron mayor repercusión en toda Europa como son *La ciudad del sol* de Tomasso Campanella (1602) y *La nueva Atlántida* de Francis Bacon (1624). El autor italiano localiza su *Ciudad* en una isla cercana a Taprobana (Sri Lanka). La capital se extiende en círculos concéntricos por una montaña de pendiente poco pronunciada; como hecho más destacado, la crítica ha insistido en la importancia que Campanella otorga en su utopía a la eugenesia: el Consejo de sabios de la *Ciudad* establece la unión racional de los individuos, determinada por el físico y el temperamento, como modo de evitar la deformidad y la endeblez. Por su parte, *New Atlantis* responde al anhelo Bacon de descubrir a través de la ciencia los secretos de la naturaleza. Su proyecto incluía una reorganización del saber que aparecerá reflejada en este texto, con el que inaugura una corriente conocida como *utopía científica* o *tecnológica* y que ya en el siglo XX desembocará en la *distopía*. En *New Atlantis* prima la división sistemática de los saberes sobre la organización político-social de la nueva sociedad; precisamente por ello es una utopía carente de emociones. Pretende ante todo ser un canto a las transformaciones tecnológicas por lo que el resto de la obra son meras descripciones que sirven de acompañamiento; pese a ello, fue un libro de gran éxito traducido a todas las lenguas europeas.

A partir de la obra de Francis Bacon se dividen las utopías, de un modo bastante simplista, las utopías en sociales y científicas. Se considera utopías sociales a aquellas que hacen mayor hincapié en la descripción de la organización política y social de una sociedad ideal, como ocurre en el texto de Moro, mientras que al segundo tipo corresponden las utopías en las cuales la sociedad perfecta se organiza en torno a una ciencia ordenada y progresista, como era el caso en *New Atlantis*. Pero esta división se me antoja, al menos, imprudente, pues es habitual, sobre todo a partir del siglo XVIII, encontrar ambos modelos presentes en cada utopía, ya que en el fondo son complementarios.

Modelos, por otro lado, que no surgen de la nada. Si bien antes de 1516 no hubo utopía literaria como tal, pues no existe conciencia en los autores de estar creando una utopía, si que encontramos un pensamiento utópico que se filtra en historias y leyendas. Entonces resulta ciertamente necesario examinar las fuentes de las que se vale Tomás Moro, y a partir de él el resto de utopistas, a la hora de componer su texto, para de esta forma llegar a comprender en su totalidad la utopía, género plagado de tópicos y rémoras, muchos de los cuales proceden directamente de los surtidores de

imágenes y temáticas tomados de la tradición y empleados para exponer la nueva realidad. Así, es evidente que la historia de la cultura europea occidental se ha desarrollado bajo el manto protector del Cristianismo. Por otro lado, gran número de utopistas surgieron de entre las filas del clero y no sorprende, por tanto, que una serie de fórmulas aprehendidas de la Tradición Cristiana se trasvasaran al imaginario utópico. De este modo, la imagen del Edén pervive en el subconsciente colectivo de la Europa renacentista. El Edén se hace presente como el Paraíso pasado y perdido, situado en un lugar físico, pero también como la recompensa que ha de venir tras la muerte. El concepto de un Paraíso perdido fue tomado de la literatura oriental; en un poema sumerio cuyo héroe es Enmerkar (1500 a.C.), puede leerse:

en aquellos tiempos no había serpientes, no había escorpiones, no había hienas
no había leones, no había perros salvajes ni lobos
no había miedo ni terror
el hombre no tenía rival

Igualmente, las doctrinas de Zoroastro, transmitidas al mundo greco-latino por Herodoto y Plutarco, hacen alusión a un antiguo Paraíso perdido **[7]**. Esta tradición es recogida en el libro del *Génesis* y convertida en dogma de la religión cristiana.

Por su parte, el Paraíso por venir es la recompensa de los justos que llega tras la muerte, quizá el concepto esencial de la doctrina cristiana. Uno de los llamados Padres de la Iglesia, San Agustín de Hipona, en su *Civitas Dei* (413-426. 2ª ed. Madrid: CSIC, 1992. 2 vol.), reflexiona sobre ese Paraíso **[8]**. En dicho texto se detiene a analizar el estado psicológico del hombre en el Paraíso, centrándose en sus necesidades y deseos profundos; para ello compara la ciudad terrena y la celestial, donde se vivirá en un estado de *eupsiquia*. No faltará ningún bien ni habrá mal alguno y el día se dedicará a alabar la grandeza del Creador, para de este modo conseguir la armonía entre cuerpo y espíritu. San Agustín propone un modelo de sociedad basado en el amor a Dios, el desprecio de uno mismo y la comunión ideal de los virtuosos y para ello no presenta un retorno al Paraíso perdido, sino que apunta a una marcha adelante, hacia el Milenio. Pero también puede conseguirse esa recompensa en la Tierra, después de eliminar a los enemigos de Israel. Entonces sobreviene una edad mesiánica y reminiscencias apocalípticas, llena de fantasías paradisíacas relacionadas con el *Antiguo Testamento* que se amalgaman fácilmente con el mito de la Edad de Oro.

Tanto el *Antiguo* como el *Nuevo Testamento* nutrirán de imágenes a la utopía. Todos los utopistas de los siglos XVI, XVII y XVIII conocían las Escrituras a la perfección y de esta manera, en el *Libro de los Reyes* encontramos una idealización del reinado de Salomón, el gobernante sabio. Bajo su reinado “Israel y Judá habitaban tanquilos, cada uno bajo su parra y su higuera” (I, 5. 5). De indudable influencia son también los *Hechos de los Apóstoles*, texto en el que Lucas describe el día a día de una comunidad que cumple las demandas de Cristo.

Todos los creyentes vivían unidos y compartían todo cuanto tenían. Vendían sus bienes y propiedades y se los repartían de acuerdo con lo que cada uno de ellos necesitaba (2. 44-46).

Además, Lucas ofrece datos precisos sobre su organización jerárquica. Siguiendo este modelo, se organizan las reglas de vida comunal religiosa y monacal. Pacomio introduce hacia el año 300 la vida en común de los religiosos y en el 545 se impone la regla de San Benito de Nursia, paradigma de vida monacal durante 600 años. Algunas de esas normas están presentes en la utopía, posiblemente fruto de la experiencia de los propios autores, como ocurre en el caso de Moro, quien vivió dos años entre los cartujos. De este modo, en los monasterios se elegía de modo vitalicio al abad, con el consentimiento y voto de todos los monjes (un primer asomo de democracia); para las decisiones graves se convoca un capítulo general y para las sencillas un consejo de ancianos. Asimismo, los monjes viven aislados del mundo y subsisten gracias a un sistema económico basado en la autarquía; en los monasterios y conventos reina la sencillez y la frugalidad y se da gran importancia a la educación y a la obediencia.

Pero ya he mencionado que no sólo de religión se alimenta el Renacimiento. Es un período en el que los clásicos griegos y latinos se reciben como si fuesen contemporáneos, por lo que los humanistas tenían fácil acceso a estos textos. A partir de 1500 se reeditan un buen número de obras clásicas y los utopistas se apoderan de gran cantidad de ideas e imágenes procedentes del mundo grecolatino, las cuales recalan en la utopía fundamentalmente por dos vías:

la *aure aetas*, desarrollada en formas poético-místicas

la ciudad ideal, efectiva en modo filosófico y concreto.

Los griegos transfieren al mundo occidental el mito de la Edad de Oro, un estado perfecto del ser humano existente en un pasado remoto. El mito de la raza de oro alcanza su cima literaria con *Los trabajos y los días* (*circa* 700 a.C.) de Hesíodo, en el que expone las cinco edades del hombre. El autor se sitúa a sí mismo en la edad de hierro, época de penalidades y sufrimiento, y se remonta al pasado en busca de consuelo. Según detalla Hesíodo, la raza de oro vivía en una tranquila bienaventuranza; moraba en un lugar tranquilo, sereno, donde abundaban los frutos sin necesidad de cultivarlos y el hombre no sabía lo que era sudar en el trabajo. Los hombres áureos pasaban su tiempo entre festejos y diversiones, no conocían la violencia ni los problemas y morían sin temor ni dolor.

Así lo cuenta Hesíodo:

En los primeros tiempos, los Inmortales que habitan las mansiones olímpicas, crearon una dorada estirpe de hombres mortales. Existieron aquéllos en época de Cronos, cuando reinaba en el cielo. Vivían como dioses, con el corazón libre de preocupaciones, sin fatigas ni miseria; no se cernía sobre ellos la vejez despreciable, sino que, siempre con igual vitalidad en piernas y brazos, se recreaban con fiestas, ajenos a cualquier clase de males. Morían como sumidos en un sueño; poseían todo tipo de alegrías; el campo fértil producía espontáneamente hermosos frutos y en abundancia. Ellos, contentos y tranquilos, alternaban sus faenas con numerosos deleites. Eran ricos en rebaños y entrañables a los dioses bienaventurados (152- 153).

La poesía de Virgilio y de Ovidio se encarga de transmitir el mito de la Edad de Oro a la Europa renacentista. De esta manera, Cervantes coloca en boca de Don Quijote un discurso, de sobra conocido, tomado directamente de Ovidio en el que se refiere a la Edad de Oro con estas palabras:

Dichosa edad y siglos dichosos aquellos quien los antiguos pusieron nombre de dorados, y no porque en ellos el oro, que en nuestra edad de hierro tanto se estima, se alcanzase en aquella venturosa sin fatiga alguno, sino porque entonces los que en ella vivían ignoraban estas dos palabras de tuyo *y* mío (I. 11, 114).

El mito de la Edad de Oro sobrevive a la literatura clásica, pues supone una evasión hacia un tiempo ideal, una huída de la realidad para la que el hombre siempre está dispuesto. El mito se va adaptando a los tiempos, cargándose de adornos para aparecer en textos como la *Crítica del programa de Ghota* de Karl Marx (1875. Madrid: Fundación de estudios socialistas Federico Engels, 2003), donde el filósofo alemán rescata la idea de justicia natural, o en varias novelas de Fiodor Dostoievski: *Los demonios* (Madrid: Alianza, 1984) y *El sueño del hombre ridículo* (Barcelona: Altera, 1996), en las que el autor ruso recurre a las formas del mito para expresar el anhelo de retorno al pasado producido por la vejez.

Por otro lado, en la Grecia clásica se reflexionó desde una perspectiva política y filosófica sobre la posibilidad de crear una sociedad ideal. Uno de esos modelos especulativos se centraba en la organización ideal de una *polis* avanzada. Estas consideraciones, que todavía no seguían un canon fijo, serán incorporadas al discurso utópico a partir del Renacimiento. Las dos *polis* griegas más importantes del período clásico, la Atenas regida por Solón y la Esparta gobernada por Licurgo, sirven de punto de partida para la exégesis: las leyes que llevaron a la práctica Solón y Licurgo en sus respectivas ciudades-estado adquieren un carácter mítico en la Europa moderna consiguiendo sobrevivir hasta la Revolución Francesa. Ambos gobernantes organizan la *polis* guiándose por concepciones filosóficas sobre la naturaleza humana, aunque los resultados sean dos modelos que pueden considerarse antagónicos. Solón propone una serie de medidas sociales para Atenas basadas en la razón y la filosofía. Licurgo, por su parte, traza un régimen severo y ampliamente militarizado para Esparta en el que no hay lugar para la improvisación. Este estricto sistema será uno de los más apreciados y seguidos no sólo por los utopistas sino por muchos intelectuales de la Europa del Renacimiento. Siglos más tarde, durante el Imperio romano, la preocupación fundamental será la propia ciudad de Roma. A evitar su corrupción y deterioro dedicarán numerosas obras los literatos romanos, destacando *Leyes* y *República* de Cicerón (Tres Cantos: Akal, 1989), adaptaciones originales de los diálogos platónicos homónimos.

Las reflexiones sobre la *polis* ideal se abordaron igualmente desde perspectivas arquitectónicas. A partir del siglo XIII se sientan las bases para una política urbanística de conservación arquitectónica, promulgando leyes para conservar la belleza de los municipios según el modelo de las ciudades-estado y los cánones literarios, como el prototipo de ciudad radial propuesto por Leonardo da Vinci. A mediados del siglo XV y hasta el XVII los arquitectos italianos del Renacimiento trazan lo que serán las características de la ciudad ideal: plantean crear una belleza que sea inmutable, como lo serán las instituciones de *Utopía*, y para ello proponen una serie de medidas que consigan frenar la inevitable decadencia de la urbe.

Asimismo, en el Renacimiento se produce una revaloración de la figura de Platón frente al aristotelismo imperante. Los diálogos platónicos tendrán una gran influencia en las primeras *utopías* de este período, sobre todo *República* y *Las Leyes*. *Las Leyes* es la última obra de Platón, más compleja de comprender que el resto de sus diálogos. En ella expone el proyecto de legislación de una ciudad ideal. A partir del libro V, tomando como ejemplo las legislaciones míticas de Minos y Licurgo, se articulan las leyes de una nueva colonia (de 5040 ciudadanos), en la cual el dinero y el comercio estarán restringidos al máximo y donde mujeres, hijos y riquezas serán comunes. La *Republica*, además de cómo un proyecto de *polis* ideal, debe entenderse como una lucha contra la concupiscencia. En el marco de una discusión sobre la justicia se inserta la reflexión sobre la posible existencia de un Estado justo. El Estado surge de las necesidades humanas: alimentación, vivienda y vestido; si se cubren las tres de modo austero se puede alcanzar la felicidad. La literatura utópica se fijará en varios aspectos claves aparecidos en *República*, como son el gobierno del filósofo y la justicia del gobernante y las leyes. No hay que olvidar que la mayor parte del diálogo está dedicada a describir la vida de los guardianes, mientras del pueblo sólo imagina una existencia idílica.

Otro de los mitemas griegos de los que se nutrió la *utopía* fue el Elíseo, aparecido por vez primera en la *Odisea* de Homero procedente de la religión minoica. Se trata de un retiro confortable donde no llega la muerte, un lugar reservado para los héroes entre el Olimpo y el Hades. Pronto comenzaron a surgir en la literatura clásica residencias terrenales para los mortales al modo del Elíseo: así el jardín de las Hespérides, regalo de bodas para la diosa Hera, situado en las faldas del monte Atlas, la isla de Ogigia, (*Od*. I-V), donde Ulises es secuestrado por Calipso y que Plutarco sitúa cerca de Bretaña, o el jardín de Alcínoo (*Od.* VI-XIII), en el que Naurica manifiesta a Ulises:

Vivimos separadamente y nos circunda el alborotado mar, somos los últimos de los hombres y ningún otro mortal tiene comercio con nosotros (*Od*. IX. 155).

Las desventuras de Ulises lo llevan incluso a la Isla de los bienaventurados, donde residen los héroes una vez muertos. Allí gozan de condiciones semejantes a la raza de oro, los campos son fértiles y los héroes descansan felices pues su corazón está libre de dolor. Este mito, como tal o transformado en Islas Afortunadas, introduce el concepto de *insularidad*: la concepción de la ínsula como espacio poético-místico es una corriente europea desarrollada principalmente en obras de geografía y curiosidades. Por la literatura española se extiende una noción de ínsula inferida como isla feliz con "las mejores condiciones de vida política, moral e incluso física" (López Estrada, *Tomás Moro y España* 66).

A medida que pasan los años, el Elíseo aparecerá ubicado en otros planetas, en la esfera celeste o en la Luna (símbolo de la feminidad en las mitologías clásicas). Esta mítica del satélite se prolongó en la literatura desde Luciano a Jules Verne. En la utopía el viaje a la Luna es un recurso empleado con frecuencia, como en los viajes del libertino Cyrano de Bergerac. Con el alunizaje americano en 1969, desaparece la leyenda del satélite, al comprobarse que estaba deshabitado.

Un amplio desarrollo conoció también el tópico de la Arcadia, en principio una península situada en el Peloponeso, transfigurada en la poesía de Virgilio, quien siguiendo a Teócrito, la convierte en un territorio mítico. Se transforma así "en el sitio privilegiado donde es posible el *otium* creador y el simple, pero profundo, placer que depara el mero goce de la existencia" (Bauzá 198). En el Renacimiento, con la aparición de Boccacccio y Sannazaro, la Arcadia se presenta ante el lector alejada en el tiempo y se liga así de modo definitivo al mito de la Edad de Oro **[9]**. La Arcadia, diluida en la forma de la bucólica, se desplegará sobre todo en ese género tan propio de la literatura española que es la literatura pastoril. La bucólica es la pintura idealizada de la vida campestre y de la pureza de la vida rural y a través de ese molde se describe la existencia de los pastores y los paisajes naturales en los que habitan, remozado todo con un sutil erotismo. Los pastores son concebidos como espíritus sublimes que alejan las fatigas y los dolores mediante el canto y la danza. López Estrada habla de un género pastoril que "agruparía un vasto cúmulo de obras desde Grecia y Roma

[…] en las cuales se establecería la consideración del pastor como ente que condiciona de un modo u otro por su naturaleza la obra de creación literaria” (*Los libros de pastores* 18). Existe una relación patente entre el género pastoril y el pensamiento utópico. En España siempre existió una inclinación particular por la literatura pastoril, que conoció un gran desarrollo y éxito en el siglo XVI, y por el retorno del hombre a la naturaleza. Éste fue durante varios siglos el patrón principal de evasión en la literatura española e igualmente lo será de la utopía.

Por otro lado, tras la muerte de Alejandro Magno, surgen en la literatura clásica relatos de viajes a los confines de la tierra en los que se incluyen descripciones de modos de vida desarrollados en islas afortunadas. Así, Teopompo de Quíos (337 a. C.), en el libro VIII de *Philippika*, detalla la actividad de los *meropianos* y los *hiperbóreos*, pueblos que viven en la Edad de Oro. También menciona otras comunidades imaginarias, como el pueblo de Ensebes, que no necesita trabajar ya que el suelo fértil produce todo lo necesario; sus habitantes no conocen la enfermedad y mueren con la alegría con la que viven. Diodoro de Sicilia sitúa a su personaje, Yámbulo, en la Isla del sol, localizada en África, cerca de Etiopía: allí el clima es templado, los días y las noches duran lo mismo, hay manantiales de agua cálida y los frutos son perennes; los *heliopolitas*, pueblo de gran belleza física, se dedican al estudio de todas las ramas del saber, no conocen las enfermedades y a los cincuenta años se suicidan para evitar las miserias de la vejez. Los *heliopolitas* viven en grupos de cien con un anciano a la cabeza, no se casan y los niños son criados en común. Como curiosidad, Diodoro nos cuenta que los isleños tienen dos lenguas en la boca para poder mantener dos conversaciones a la vez. En la *Sagrada descripción*, Evemero relata su viaje a Panchaya, isla situada en el Índico, donde se estableció el rey Zeus con sus súbditos y formaron un sistema de castas tripartito, dividido en sacerdotes/artesanos, agricultores y soldados. Entre todos ellos forman una sociedad funcional perfecta en la cual los bienes eran comunes, excepto las casas, que eran privadas. Se trata de una comunidad en la que imperaba sobre todo un espíritu de igualdad **[10]**.

Por su parte, Luciano en *Historia verdadera* (*Obra completa* II. Madrid: Gredos, 1988), y en sus *Diálogos* (Santa Perpetua de la Mogeda: Edicomunicación, 1999), optó por satirizar estos libros de viajes; las parodias lucianesca, dotadas de una fantasía desbordante, serán muy apreciadas por el público de la época. Los utopistas del Renacimiento tomarán del de Samosata su pintura exagerada de la Isla de los bienaventurados, fusión de muchas tradiciones y de esta forma Luciano se convirtió en el suministrador de color y fantasía a un género muy cerrado como es la utopía.

También en la comedia clásica griega se creó una contrapartida satírica a la Edad de Oro que gozará de gran éxito. El nuevo modelo propone una sociedad ideal sobre la base de los placeres sensoriales, principalmente la comida y el sexo. Textos como *Beluae* de Crates o *Anfictiones* de Teleclides son buenos ejemplos de esa “edad de oro gastronómica” (Bauzá 157). Todas aquellas regiones en las que abundaban los placeres recibieron el nombre de Jauja; constituyen un modelo de utopía que merece ser llamado popular: un mundo ideal creado por el subconsciente colectivo que asocia el placer supremo con saciar el hambre y gozar de variados placeres sexuales. La llegada del Cristianismo eliminó el contenido sexual del mito, transformando Jauja en un reino rebosante de comida y riquezas, de donde nacerán otros, como la isla de Cucaña, que junto con el de Jauja, pervivirán arraigados en la cultura popular. Igualmente, Aristófanes dedicó una parte de su obra a satirizar las sociedades ideales. Así ocurre en las *Asambleístas* (Barcelona: Bosch, 1977), donde critica la situación social de la mujer de modo burlesco: Praxágoras encabeza una rebelión de mujeres dispuestas a abolir la propiedad e instaurar el reino de la abundancia sexual y alimenticia para contentar al pueblo.

La utopía popular encuentra en los cuentos un espacio de desarrollo incomparable al de ningún otro género literario. Durante la Edad Media, período convulso, el pueblo se debatía entre el hambre, las guerras y las epidemias, hechos que resuenan en los cuentos de la época. Los cuentos, casi nunca pensados para niños, proponen al lector una evasión de la cruda realidad trasladándolo a países fabulosos donde abunda la comida y no existe enfermedad. Absorben así las esperanzas de un pueblo hambriento y atormentado por la peste, ofreciéndoles un desahogo imaginativo que se oponía a la dura realidad que debían soportar.

Obras citadas:

La Santa Biblia. 23ª ed. Madrid: Ed. Paulinas, 1985.

Bauzá, Hugo Francisco. *El imaginario clásico: Edad de Oro, Utopía y Arcadia*. Santiago de Compostela: Universidad de Santiago de Compostela, 1993.

Hesíodo. *Teogonía. Trabajos y días. Escudo. Certamen*. Ed. y trad. Adelaida Martín Sánchez y Mª Ángeles Martín Sánchez. Madrid: Alianza, 2000.

Homero. *La Odisea*. Ed. Antonio López Eire. Trad. Luis Segalá y Estatella. Madrid: Espasa-Calpe, 1991.

López Estrada, Francisco. *Los libros de pastores en la literatura española. La órbita previa.* Madrid: Gredos, Biblioteca Románica- Histórica. 1974.

López Estrada, Francisco. *Tomás Moro y España*. Madrid: Universidad Complutense, 1980.

Poch, Antonio (ed.). *Utopía*. Tomás Moro. Trad. Emilio García Estébanez. Colección Clásicos del Pensamiento. 2ª ed. Madrid: Tecnos, 1992.

Todorov, Tzvetan y otros. *Teoría de los géneros literarios.* Ed. Miguel Ángel Garrido Gallardo. Madrid: Arco Libros, 1988. 16-44.

Welleck, Rene, y Austin Warren. *Teoría literaria*. Trad. Pilar Vera. 4º ed. Madrid: Gredos, 1982.

Notas

[1] Los pensadores europeos de este período se conocían todos entre sí y entre ellos existía un flujo de ideas al que cada uno aportaba sus pensamientos originales: manuscritos y correspondencia circulaban libremente en el convencimiento de estar contribuyendo a una causa común. De este modo la ciencia consigue avanzar hasta tal punto que cambian los límites del hombre y empieza a plantearse la posibilidad de construir una nueva sociedad.

[2] Wellek y Warren afirman que un género literario “es un sistema de obras que ve modificarse sin cesar sus relaciones internas mediante la adición de nuevas obras, que aumenta como una totalidad en movimiento” (359). Por tanto, en ocasiones, a partir de una obra madre se puede definir el género subyacente en un proceso que se conoce como *monogénesis*, y que sin lugar a dudas es aplicable para el caso de la utopía.

[3] Dorsch resuelve que *Utopía,* desde el punto de vista literario, no es más que un pasatiempo lúdico con el que el autor pretende reírse de las sociedades ideales; se basa para ello en los nombres griegos que emplea Moro en su descripción, como el río Anhidro, la ciudad de Amauroto, etc.

[4] De esas lecturas señala López Estrada “curiosos testimonios” (47), como *De la antigua lengua, poblaciones y comarcas de las Españas*, de Mathías Mares (1587. Bilbao: Imprenta y encuadernación de Andrés P. Cardenal, 1901), o *Chrónico* (sic) *de el Cardenal Juan de Tavera*, de Pedro Salazar y Mendoza (Toledo: Pedro Rodríguez, 1603). También Quevedo conocía y admiraba la obra moreana, de lo que deja constancia en su *Carta a Luis XIII* (1635. *Obra completa* III. Madrid: Fundación José Antonio de Castro, 2003. 254), y en la misma línea, el Marqués de San Felipe publica *Arte de reinar* (Madrid: Imprenta de la Vda. de Calero.1844), un brevísimo escrito en el que se declara seguidor de Tomás Moro y donde exige, entre otras cosas, la pluralidad de votos.

[5] El lector no llega a percibir como existente la nueva sociedad, pues aunque el utopista parte de la realidad, desde ella emplea lo imaginario para proyectar lo ideal, por lo que lo imaginario se nutre de elementos reales reconocidos desde un principio como ficcionalizados.

[6] La obra fue incluida en el *Índice de libros prohibidos* en España por el arzobispo de Toledo (1583). Tanto ésta como el resto de las citadas, pueden consultarse en *Las ciudades ideales del siglo XVI*. (Evelio Moreno, (ed.). Hospitalet de Llobregat: Sendai, 1991).

[7] El tópico del *locus amoenus* procede de este modo de entender el Paraíso: se trata de un lugar placentero poblado de frondosos árboles que producen una agradable sombra, prados verdes y frescos, flores perfumadas, frutos maduros, un río de aguas sosegadas, canto de los pájaros, etc. Es un *topoi* que nos traslada a una naturaleza armónica. El *locus amoenus* será empleado hasta la saciedad en la literatura pastoril, género de sobra conocido y tratado en la literatura española, con títulos como *La Diana* de Jorge Montemayor (1560. Barcelona: Crítica, 1996), *La Arcadia* de Lope de Vega (1598. Clásicos Castalia 63. Madrid: Castalia, 1975), o *La Galatea* de Cervantes (1585. Madrid: Alianza, 1996). Asimismo, los relatos de caballería encontrarán en el *locus amoenus* el espacio ideal para desarrollar el amor puro de sus protagonistas.

[8] La idea de Paraíso se ha prestado a múltiples interpretaciones a lo largo de la historia. Algunas de las exégesis consideraron el Edén un lugar físico. En este sentido, en el tercer viaje de Colón a América, a su llegada a la desembocadura del Orinoco, creyó que estaba en el Paraíso terrenal y apenas podía contener su emoción. Y otras muchas interpretaciones son simbólicas, como la de Adriano Berveland en *Peccatorum originale* (1679), quien cree ver en el Edén un simbolo de la culpabilidad sexual del hombre. Este mitema se ha mantenido vivo en la literatura a pesar de las teorías de Darwin y de Freud, que cambiaron totalmente la manera de percibir el mundo; *El paraíso perdido* de Milton (Alcobendas: Alba, 1997), la *Divina Comedia* de Dante (Madrid: Alianza, 1995), o los *Paraísos artificiales* de Baudelaire (Madrid: Valdemar, 2000), son buena muestra de ello.

[9] A este respecto, H. Petriconi señala que la literatura pastoril descansa sobre el mito áureo, puesto que los pastores pretenden revivir las costumbres y modos de vida de la *aetas* dorada a fin de conseguir la felicidad. (“Uber die Idee des Goldenen Zeitalters als Ursprung der Schäferdichtungen Sannazaros and Tassos”. *Die Neueren Sprachen* 38 [1930]: 269-279).

[10] Este relato cobró importancia a partir del descubrimiento de la estela de la tumba del rey Zeus quien se convertirá en dios por sus favores a la humanidad. Por otro lado, cuenta una leyenda que en Panchaya existe un volcán al que acude a morir el Ave Fénix para renacer de sus cenizas en él.

Espéculo. Revista de estudios literarios. Universidad Complutense de Madrid

El URL de este documento es http://www.ucm.es/info/especulo/numero30/liutopic.html

8. Por una arquitectura invisible (19-03-07)

Ordenanzas para la invisibilidad de la arquitectura.
Posiciones para que la figuración de los edificios no se complique con absurdos simbolismos (el simbolo hace ver como artificios de consumo a los objetos de uso).

*

La arquitectura es una pretensión hacia un canon nostálgicamente perdido. Una pretensión de genialidad. Así se diferencia del principio antrópico que coloca la figuración en el fundamento del habitar convivencial.

*

La arquitectura pretenciosa es una postura vinculada al poder que entiende los edificios como presencias útiles e inevitables que muestran a los humanos su necesaria sumisión a las fuerzas vivas dominadoras.

*

Una arquitectura no pretenciosa dejará quizás de ser arquitectura para llegar a significar un ejercicio básico para imaginar y promover escenarios facilitadores (estimulantes) de la interacción social.

*

Una arquitectura invisible será una arquitectura anti-espectacular, desaparecida, irrasible, que informe edificios directos donde sobrevivir no sea una cuestión de renta ni siquiera un acontecimiento reseñable.

*

Una arquitectura invisible hará ver lo que no esta edificado como vacuidad atrayente, como resquicio de libertad.

Una arquitectura invisible despojará los edificios de pieles maquilladora, ocultadoras de sus pormenores técnicos constitutivos.

Una arquitectura invisible se mimetizará hasta no ser un indicador del status de sus consumidores.

La arquitectura invisible será la resultante después de saber que los edificios envuelven la vida, la alojan en sus desocupados ámbitos de confort.

Una arquitectura invisible ha de ser el resultado de proyectos que se entregan a permitir la solución del más económico mantenimiento de la supervivencia para una vida que sólo puede ser compromiso diverso con lo colectivo.

9. Utopías (04-04-07)

Utopía es una isla y una miniatura intelectual del tamaño “en que las manos se pueden mover con eficiencia y sabiduría”.
Isla, miniatura del alma (como las casa del alma) que permite la negación, el extrañamiento propio, el deseo, la ilusión y la desesperanza. Lugares de la conjetura imaginal, donde florecen todos los absolutos y donde asoma la arquitectura.

*

La genealogía de las utopías es la casuística de la ficción metafórica personal y social.

*

- <u>Mitos primarios</u>:
· Cronos y los genitales de Urano.
· Ageloo arrastra unas ninfas al mar.

- <u>Islas literarias</u>:
· Argonautas.
· Lemnos – isla de preparación.
· Reino de Cicico donde hubo peleas.
· Colquida. Medea. Vellocino.

- <u>Odisea</u>:
· País de los lotofagos (Chipre) (sin memoria).
· País de los cíclopes. Ulises ciega a Polifemo.
· Isla de Eolo. Bolsa con vientos.
· Isla de Circe (Ea). Maga que podía transformar a los hombres a su antojo con drogas. Tiene un hijo con Ulises. También purifica a Jasón y Medea.
· Ogigia. Isla de Calipso. Calipso es una ninfa o una Pléyada. Vive en una cueva y acoge a Ulises después de un naufragio. Isla de la añoranza.
· Isla de las Sirenas (Aglaope y Telxiope + 7 más). Circe advirtió a Ulises del peligro del canto del silencio. Esta isla es el límite del mundo conocido. Lugar de la muerte.
· Isla de Hiperión (Titán). Isla del sol.
· Esqueria, isla de los feacios (Nausicaa). Lugar donde se recibe ayuda para volver. Lugar de la arquitectura.
· Itaca. Isla de la vuelta.

- <u>Tradición</u>:
· Atlántidas (Tarteso). Cutias. Lugar totalitario hiperbóreo, perfecto.
· Eliseo.
· Arcadia. Arcadios. Arcade inventa la civilización. Arcadia es un lugar de la vida idílica. Virgilio (buscar).
· Hesiodo. "Los trabajos y los días".
"En los primeros tiempos, los Inmortales que habitan las mansiones olímpicas, crearon una dorada estirpe de hombres mortales. Existieron aquéllos en época de Cronos, cuando reinaba en el cielo. Vivían como dioses, con el corazón libre de preocupaciones, sin fatigas ni miseria, no se cernía sobre ellos la vejez despreciable, sino que, siempre con igual vitalidad en piernas y brazos, se recreaban con fiestas, ajenos a cualquier clase de males. Morían como sumidos en un sueño, poseían todo tipo de alegrías, el campo fértil producía espontáneamente hermosos frutos y en abundancia. Ellos, contentos y tranquilos, alternaban sus faenas con numerosos deleites Eran ricos en rebaños y entrañables a los dioses bienaventurados (152-153)."
· Edén. Lugar primordial. Jardín. Lugar del acatar sin saber (Hesiodo), sin culpa.
· Reino de Salomón.
· Platón. Republica y Leyes.
· San Agustín. Civitas Dei (413-426). Jerusalén celestial. Lugar de la bienaventuranza.
· Utopías (1546). T. Moro. Atlántida de vida monástica (Regla de S. Benito). Y comunal.
· New Atlantis (Bacon) (1624) es una utopía científica.
· Ciudad del Sol (Camparella, 1602). Sri-Lanka. Ciudad concéntrica.
· La ciudad feliz (Patrizi) (1553) es una utopía aristocrática.
· En el XV y el XVI los arquitectos italianos sientan las bases de las ciudades ideales. Quieren crear una belleza inmutable como las instituciones de utopía.

*

En un momento determinado la utopía es el Nuevo Mundo (América) y en él, junto a los sueños de reinos increíbles (Eldorado, Misiones, los Incas, etc.) aparece la democracia americana (Toqueville) y sus visiones radicales (el Walden y la desobediencia civil de Thoureau).
América y su oro alumbran la piratería que es otra forma utópica del vivir marginal con una organización social, en algunos casos, muy elaborada.

*

La Revolución Industrial y la aparición de las masas obreras produce en el XVIII y XIX las utopías socialistas básicas (Sant Simón, Fourier, Owen, Howard,…), las utopías anarquistas (Bakunin) y las comunistas (Manifiesto, 1945).
Estas utopías se acompañan de manifiestos artísticos que se suman a la ilusión de una sociedad nueva por llegar.

*

Las utopías vinculadas a los desastres son las milenaristas (totalitarias) y las literarias paralelas. Huxley (Mundo feliz), Orwell, 1984, Fahrenheit 8, etc.).

*

Los limites del crecimiento terrestre 1970 (Forrester).

*

Utopías actuales:
- Mercado único, pensamiento único. A
- antiglobalización. Marginalidad. B

A produce las siguientes visiones:
- Telepolis.
- Trabajo alejado del lugar tradicional. Unión de la red.
- Nomadismo post-moderno.

B produce:
- Comunas nuevas/ZTI.
- Resistencias.
- Monacato.
- Colaboradores universales, sin fronteras.

10. La Hipótesis Babel (1) (05-05-07)

J. Barja, J. J. Heffernan y A. Leyle (Ed. Abada)

La verticalidad es una ilusión sostenida por la arquitectura y demolida siempre por la literatura… que reconoce una eternidad anterior y más allá de lo divino en el corazón mismo del lenguaje. La arquitectura es lo efímero.
Alto. La edificación es lo efímero. La tarea de construir la ciudad. Porque la arquitectura, efímera como entidad inasible, es anterior a Dios. La arquitectura, de ser algo, es el borde de la nada que envuelve al lenguaje, que envuelve a Dios. Pero la arquitectura es inasible, impracticable, inhabitable., inimaginable. Es solo tensión de lo envolvente. Tensión extática. El lenguaje al margen de la verdad y de la mentira, como resonancia en el seno vacío de lo envolvente.
Qué fué antes, la literatura o la arquitectura. Qué vino primero el relato o la cosa.
La literatura aparece como hija de la diversidad de lenguas.
Toda organización (y configuración) es consecuencia de una construcción y esta sólo es posible después de una destrucción.
La arquitectura surge contra la muerte y la literatura surge al compás de la muerte y se instala en la misma indecisión. Esta afirmación es ingenua.
La Torre de Babel no es arquitectura. Sino literatura y comic (ilustración). La construcción/destrucción de Babel viene ocurriendo desde siempre (no-diacronía). Es el relato de la interrupción de la ciudad radical vertical.
Babel es la oposición entre una historia vertical y la Historia siempre horizontal que quiere hacer desaparecer lo vertical en un sólo género horizontal.
Lo vertical se lleva encima como la muerte.
Lo horizontal hay que elaborarlo, es lo que solo tiene sentido como exterioridad, como banalidad cotidiana, estupida (simple), pero narrativamente irreversible.
La Historia se articula sobre la ilusión de construir sobre ruinas invisibles. La arquitectura habita la Historia, es la ilusión del “coneseur” (entendido).
Verticalidad es épica, lírica, tragedia (palabra contra palabra, hecho contra hecho) (sincronía de la muerte). Horizontalidad es narración, novela (concausación, concatenación, finalismo…) (historicidad de la muerte).
La muerte no es un acontecimiento que ocurra entre otros según un antes y un después porque es un “entre” que se puede describir plásticamente.
La verticalidad es la casa (la literatura).
La horizontalidad es la ciudad (la arquitectura).
La casa sin ciudad hace tragedia, pero si la casa se concibe a partir de la ciudad o tendiendo a la ciudad como destino, entonces tenemos el drama y la novela.
La antigüedad de la casa frente a la modernidad de la ciudad (dos modos de entender el tiempo).
Troya es novela de literatura y arquitectura.
¿Troya es una ciudad? ¿O solo es una casa?
Troya es una fortaleza (casa-ciudad) rodeada por un campamento (otra ciudad). Como Babel, las ciudades son destruibles: Troya, Sodoma, Dresde, Hiroshima…
Hoy el nomadismo se practica en la ciudad. Nomadismo consumista y transformista.
Troya son dos modos de entender la casa (la de Priamo, recinto donde se puede refigurar la belleza, y la de Aquiles, campamento desde el que aniquilar las defensas de la casa ciudad).

Entre casa y ciudad hay complementación. La ciudad es una casa grande, enorme, ahora inabarcable. Un palacio-fortaleza expandido… dilatado. La novela también está hecha ahora de lírica y tragedia, de sincronías yuxtapuestas.
Las ciudades, al crecer, piden vaciados, remodelaciones… y se someten a recubrimientos de redes en perpetua superposición.

*

Hay dos tipos de terror. El de la casa y el de la ciudad. El horror y el terror. Lo original es el horror.
La narración se intensifica porque parece librarnos del horror primigenio – en el terror (la política) horizontal.
El terror es la expresión misma de lo político.
Política es construcción de la comunidad humana (con arquitectura).
Política – comunidad – ciudad – terror, arquitectura.
El horror está en la casa. La casa continua siendo inexplicable.
En la casa (Poe, la caída de la casa Usher).
La caída es un significado original.
La casa es estructuralmente su propia caída porque la casa se encuentra fundamentalmente habitada por la muerte, siendo los demás inquilinos casuales.
En la casa que no existe (pertenece a la ciudad y a la literatura) está el cruce entre lo vertical y lo horizontal (la indecisión aterradora).
La casa es un escenario impropio del teatro de la vida (teatro sin espectadores y en tiempo real), un contexto indecible del acontecer íntimo (que no es acontecer, sino padecer ex-tatico).
El libro (este libro) alude al punto de intersección entre el después que hace comenzar lo que entendemos por literatura, y el antes donde reside el mito de la dispersión sobre el que se alza eso que reconocemos (y necesitamos) como urbanismo que es principal respecto a la arquitectura porque administra un vacío.
La casa, como la torre, es original. La ciudad deriva de caída de la torre (de la construcción inacabable de la torre). La arquitectura tiene que ver con la torre.
La caída originaria es el cruce del lenguaje con las lenguas.
El universo literalizado de Dante es más una casa de tres pisos que una ciudad. ¿Y que es una casa?
Poe: un punto de horror.
Eliot: donde uno se levanta.
Celan: aire, la nada. La inhospitalidad que simula dejarte vivir.
Cuando lo inhóspito se hizo territorio salió la novela.
¿Y si el horror fuera la salvación?
La historia es espera, horror e indiferencia.

11. La Hipótesis Babel (2) (05-05-07)

J. Barja, J. J. Heffernan y A. Leyle (Ed. Abada)

Pensamiento formado con imágenes como imágenes del propio pensamiento en una retórica de la logicidad (narratividad).
Juguete narrativo (miniaturización) dialéctico y vacío (figurado de oquedad).
El alzado es el mito; la sección es el horror, lo extático, lo épico, la planta es el terror, lo dinámico, lo novelable, lo político… lo urbano.
Lugar por el que circula y se asienta la palabra. Imágenes fijadas sobre el carril de su movimiento. Toda representación se da como entrada hacia el espacio que se representa desde ella.
Toda presentación llega a ser re-presentación cuando se asienta como conocida, cuando se anuncia a sí misma como presencia previamente presentada.
"Todo el mundo era de un mismo lenguaje e idéntica palabra. Al desplazarse la humanidad desde Oriente hallaron una vega en el país de Senaar y allí se establecieron. Entonces se dijeron: Ea, vamos a fabricar ladrillos y a cocerlos. El ladrillo nos servirá de piedra y el betún de argamasa. Dijeron: vamos a edificar una ciudad y una torre con la cúspide en los cielos y "háganos famosos" por si nos desperdigamos".

*

Todos eran en el interior de la palabra y se movían al Occidente tras el sol (caminaban) y hallaron una vega (un reposo) y se arremolinaron. Ya eran una ciudad horizontal. Un tejido de habitáculos. Y se organizaron para edificar un edificio-ciudad (para todos), no un observatorio (sólo para algunos). E hicieron una cadena y comenzaron el trabajo por capas, por niveles. Los que trabajaban en el edificio ciudad se quedaron dentro (a medida que la ciudad edificio crecía la vega quedaba mas lejos). Al cabo del tiempo, los que estaban fuera alimentando los trabajos pensaron que nunca podrían entrar

en la ciudad. Y los que estaban dentro, organizados por gremios y niveles, pensaron que nunca podrían salir. Desde el exterior la ciudad en ciernes era un laberinto en constante mutación, un dédalo de noticias de lugares y de floración de actividades diversas (de historias) para hacer pasable la estancia. Poco a poco empezaron a no entenderse entre los que estaban y los que acudían atraídos por el prestigio de la ciudad.

*

La casa (intimidad abierta, quietud, temor, poema, refugio del tedio y de la muerte) es lo que se transporta y se ubica entre otras casas, lo que siempre queda como matriz de cada uno de los habitantes que entre quietud y quietud circulan alrededor de las aglomeraciones.

La casa aúna. La ciudad dispersa. La ciudad atrae, contrae, pero no permite la instalación. Dispersa, expulsa, al tiempo que aprisiona.

La historia de Babel es la historia del exilio que se produce desde siempre. Prescripción que aparece en todo relatar de los orígenes. Sin libro no hay caída. La tierra configura el Paraíso que antecede a la tierra como expulsión pre-figurada.

La ciudad (de Caín) es anterior al sacrificio humano.

*

La torre de la ciudad lacustre se levanta tan solo para arder y ser devorada de nuevo por el lago (la ciénaga definitiva).

El hombre sin amor, ni ciudad ni torre, solo sobrevivirá (analizándose).

El hombre en la ciudad queda a solas con la "lógica de su situación".

Las ciudades lacustres brotaron del odio (de la separación) o de la pre-tensión (también separación) (Ashbery).

Sin relación diferencial intrínseca no había individuos ni torres reiteradas, ni exilios (Leibniz).

La desigualdad como fuente de la identidad. La dispersión como condición del paraíso. La erección de la torre como condición del paraíso. La erección de la torre como expresión aterradora de una insensata libertad (Mestere Manole).

La liberta y el terror (Hegel) y el hombre luego reptando horizontal en el despliegue de instancias inmanentes (moverse horizontal-moralidad-historia-política…).

La lírica es fragmento de una épica arruinada.

La épica es la caída de una ciudad (por ejemplo, Troya).

Terrores literarios:

1 Vertical. Tragedia-infortunio. Discurso filosófico, religioso, trágico.

El terror nihilizador ignora la ciudad.

2. Horizontal. Acontecimiento prosaico que es exclusivo de la ciudad. Su lugar es la novela y su atmósfera la conspiración. El desplazamiento es inmanente.

El terror radica en lo que viene después (del anuncio de la catástrofe).

…Sucesión de narrativa que siguen alojando el instante (vertical) de la ciudad destruida. Un dios celoso hace que el hombre pierda su lugar: Bajó Yahveh a ver la ciudad y la torre que estaban edificando y dijo: He aquí que todos son un solo pueblo con un mismo lenguaje y este es el comienzo de su obra (el gran poema total). Bajemos y confundámoslos para que no se entiendan…

Babel (y el Edén) son las derrotas de Dios (un dios rencoroso). Y Dios se venga transformando el Proyecto. La proliferación es el pro-yecto sobre el mundo. El proyecto es la cuchilla que divide el cielo en dos y lo derriba extendiéndolo.

En Menvill las casas siempre acaban rota.

El hypsopolítico es el que está por encima y fuera de la ciudad.

Criminal audacia es levantar una torre por encima de la ciudad.

La violencia apolítica, escapista.

Sobresaliendo en el lugar de la historia, esos hombres devienen ápolis, sin ciudad ni lugar, solitarios, inquietantes, sin salidas en medio de la totalidad del ser; sin instituciones ni limites, ni casa, ni leyes, puesto que como creadores deben de fundarlo todo por primera vez.

Ninguna obra ni acto positivo puede producir la libertad; a dicha libertad solo queda el obrar negativo, la furia del desaparecer.

La inspiración aérea es negativa, nihilizadora.

Hombre con sensación de vacío ascendente, del atardecer.

Cae el edificio –el infierno es imposible, como el paraíso.

La guerra es reiteración, retorno.

*

"Vamos a construir una ciudad y una torre con la cúspide en los cielos".

Parece que buscaron un lugar rocoso y planearon una gran base poligonal. Al tercer mes se habían elevado por encima de las colinas. Al sexto mes la torre desbordaba las montañas. Constructivamente se unían nuevos edificadores que querían la fama. Se aglomeraban en el edificio en los intersticios que dejaba la construcción. Pero llegó un momento en que la torre-ciudad se hizo pequeña y tuvieron que agrandarla. La operación fue complicada porque hubo que dar mas volumen

a lo ya construido hacia abajo (reforzar la fabrica) macizando huecos que ya no podían ser habitáculos útiles.
Algunos empezaron a pensar que era imposible hacer una torre indefinida de altura creciente porque el propio peso de lo construido podía aplastar las partes bajas. Las torres solo pueden fabricarse con medidas fijas con los muros proporcionados al peso y los empujes que han de soportar (este fue un problema radical en Santa Maria dei Fiore). Esta constatación, que subraya que solo puede ser fácilmente cambiante lo que mantiene un asequible tamaño, desanimó a los comprometidos en la "indefinida ciudad-torre" que fueron abandonando sus lugares de trabajo (todo lo que crece tiene un limite de tamaño vertical – D´Aray Thomson,… Forrester, etc.).
Estas dudas se extendieron por el campamento de base y muchos de los que participaban en la aventura emigraron. La ciudad vacía y a medio hacer fue el lugar de los marginales (ocupas) que también la acabaron abandonando.

*

La construcción de la ciudad es el vértigo de la ciudad, el vértigo de actuar como un solo hombre (enorme) arrastrado por la construcción. En este paroxismo se olvida la tierra y el cielo ya que la única meta es la construcción.
La caída de las torres de Troya es el pronóstico del devenir horizontal de la historia.

*

Al principio la torre fué muy útil: desde ella se ordenaba la ciudad y veían cuanto a ella se acercaba.
La torre se fue levantando, y todo se fue haciendo mas turbio.
Por la noche ni la torre se veía.

*

La torre deviene ciudad lanzada al vacío gélido, azul, de la inmanencia mundana.
La forma literaria que produce ese terror es la novela.
La novela es la región desacralizada.
En el infierno urbano es siempre 1984 (la ciudad en todas las novelas).
Troya y Babel están en todas las novelas.
Son el lugar de todas las novelas.

*

Las raíces en el aire, sobre la ciudad, sobrevolándola.

*

La construcción (la obra) es un impulso que nace de la propia construcción como labor inacabable y por eso su propia dispersión es el único modo verdadero en que la obra puede ser cumplida y el pueblo congregado como hombre es lo realizado por la obra producto de su propia dispersión.
Hacer cadáveres exquisitos es el subterfugio para fabricar hombres productos del sistema "cadáver".
El abandono de la obra, esa interrupción que toda obra según un palpitar siempre diferente podría darse como destrucción, deconstrucción o como olvido.

*

Moll Flanders (Defoe) hija literal de la ciudad.
La novela es hija de la ciudad contagiada. Está atada a la repulsa de la verticalidad sagrada.
La ciudad es la nervadura inmanente en el espacio narrativo.
Toda narrativa gótica (Drácula) se instala en la lógica de la conspiración urbana.
La realidad horizontal es el mismo proyecto que se muestra en la torre realizada.

12. La ciudad radical (1) (05-06-07)

Un anuncio dice: no necesito hacer ciudades perfectas (ni venderlas) porque el Smart permite amoldarse a las imperfectas (que son más baratas).

*

La ciudad radical es la ciudad, sin más, el aglomerado de alojamientos que alberga la vida en común.
Lejos de la naturaleza. La total artificialidad medial para lo humano.
La ciudad radical es vertical y/u horizontal. Porque la ciudad vertical se derrama en la urbanización que intenta construir una ciudad horizontal total. La ciudad radical vertical es el sueño de un planeta/ciudad del que los rascacielos son analogías.
Pero también son ciudades radicales las obras humanas que intentan simular el cerebro. Ciudades porque organizan vacíos habitables por el conocimiento y la sensibilidad.
Toda obra literaria es una ciudad radical. "Le livre" de Mallarmé, además, aspira a construir la ciudad radical única, total.
Un ordenador es una ciudad radical, móvil, reapgrupativa, de la información.

Toda obra artística es una ciudad radical. Y la ciudad natural. También es radical porque procede de la radicalidad que es la ciudad.
La ciudad radical crece en el centro de la vida agrícola, minera e industrial básica. Es una floración aislada y aislante, un cáncer de la vida primitiva.
La ciudad radical al sol produce la ciudad extensa. La ciudad radical sin sol produce la ciudad densa.

*

La ciudad nunca ha sido arquitectura. Es antropología social, tecnología productiva y de consumo.
Si la arquitectura es lo vertical único. Ciudad y arquitectura son complementarios opuestos como novela y literatura.
La ciudad radical alberga a los operarios que la construyen con materiales y alimentos que vienen de fuera de la ciudad.
La arquitectura es el sueño colectivo de alguien que funda una ciudad perfecta que siempre esta construida.
Babel es ese sueño cuando se asume que lo esencial de la ciudad es que siempre está en construcción.
Babel se derrumba porque se abandona a medio hacer.

*

La ciudad radical europea es la descrita por Steiner. También son ciudades radicales los castillos medievales (fortalezas como Troya) y los monasterios (San Benito). Y todas las utopías. Y la piratería.

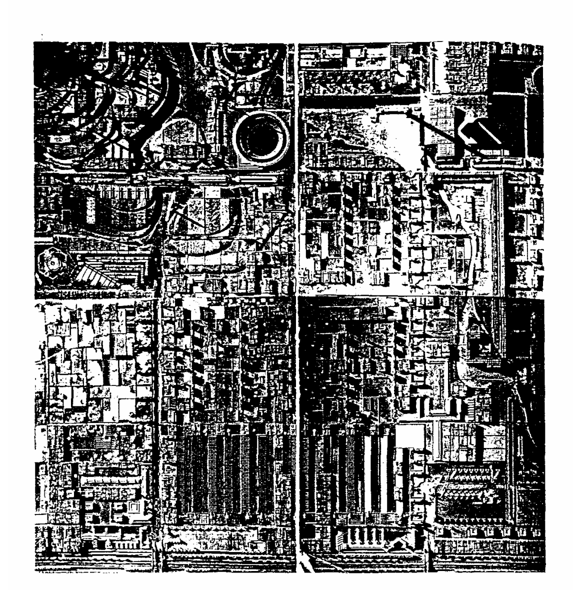
13. La ciudad radical (2) (28-12-07)

"Brodacre City" en Curtis: La arquitectura moderna desde 1900 (Paidon, 2007).

La propuesta teórica de Frank Lloyd Wright conocida como 'Broadacre City' (1934—1935) era fruto de muchos años de reflexión sobre el problema de conciliar un estado ideal con la libertad individual en una sociedad mecanizada. A primera vista, podría parecer extraño que a este esquema se le pueda denominar 'ciudad', pues constituía el epítome de la comunidad descentralizada en la que las piezas básicas eran el hogar y el pequeño terreno de cada familia, yen la que los únicos edificios altos estaban a mucha distancia unos de otros, separados por vastas extensiones de campo. Wright sostenía que el teléfono y el automóvil estaban dejando obsoleta la ciudad centralizada y que, paradójicamente, la mecanización estaba permitiendo el retorno de los norteamericanos a su verdadero destino: una sociedad de individuos libres viviendo en una democracia rural. Como en la mayoría de las ideas de Wright, había en todo esto una curiosa mezcla de aspectos progresistas y conservadores. Se suponía que Broadacre City liberaría a las personas de la tiranía del capitalismo urbano centralizado —de la 'renta' (una palabra que Wright usaba para describir todas las formas de alienación y explotación) — para rescatarlas del mal camino de la ciudad y devolverlas a un estado más puro y natural donde serían propietarios rurales independientes según el modelo de Jefferson, pero vivirían con los beneficios de la ciencia. De este modo —esperaba él—, se restauraría la dignidad individual. Al igual que Le Corbusier, Wright se consideraba un profeta, capaz (en su caso) de intuir «la forma plástica de una genuina democracia»: «El artista creativo» —escribía-- «es por naturalezas', por oficio el dirigente cualificado de cualquier sociedad, el intérprete natural e innato de la forma visible de cualquier orden social en el cual o bajo el cual decidamos vivir.»

Broadacre City estaba trazada para ajustarse a la cuadrícula geográfica norteamericana, y estaba dividida en parcelas de un acre o más, en las que se situaban las casas usonianas' por separado. Se ponía mucho énfasis en la familia individual como el vínculo central de la comunidad, pero había también mercados cooperativos, teatros y 'centros comunitarios' salpicados por los campos. Las torres altas situadas aquí y allá eran de textura y figura complejas; rompían la cuadrícula de los campos y actuaban como hitos en el paisaje. A un lado de la maqueta que montaron Wright y sus socios de Taliesin había incluso una catedral que no pertenecía a ninguna confesión determinada. Al igual que Le Corbusier, Wright solía pensar que la realización de su utopía dejaría obsoleta la religión tradicional. También había escuelas y lo que llamaba 'centros de diseño', donde a los jóvenes se les iniciaría en los 'valores espirituales' de la naturaleza mediante una formación para la percepción de la forma, de modo que en el futuro llegasen a ser unos ciudadanos equilibrados. «El ojo y la mano, el cuerpo y lo que llamamos mente se volverían así más y más sensibles a la naturaleza [...] Wright insistía en que Broadacre City no era 'retrógrada' ni escapista, sino una respuesta inteligente al 'exceso de urbanización', que combinaba lo mejor de una cultura científica con «nuevas formas libres [...] para dar acomodo a la vida»: «Broadacre City es el propio campo que cobra vida como una verdadera gran ciudad.»

El hogar ‘usoniano’ encarnaba un espíritu similar y era también un intento de afrontar las realidades sociales y económicas de la gran depresión económica. Esta casa, completamente práctica, se construía a partir de un juego de piezas que incluía una cimentación en losa de hormigón que flotaba sobre un lecho drenado de escuna y arena, con tuberías radiantes de agua caliente embutidas por debajo. Los muros se prefabricaban a partir de tres capas de tablones y dos de cartón embreado. La cubierta era una simple losa con aislamiento que contenía un sistema de ventilación y se hacía volar sobre los bordes de la vivienda para evacuar el agua, dar una sensación de resguardo, proteger contra la luz intensa y proporcionar una línea horizontal relacionada con el plano del terreno. Pero en la idea usoniana había algo más que un montaje inteligente que ahorraba esfuerzo y dinero. El salón se abolia en favor de un nicho con una mesa dentro, formando así un espacio que combinaba las zonas de cocina y estar: una respuesta a esos clientes sin criados que presumiblemente comprarían las casas usonianas, y un signo del rechazo de las formalidades anteriores a la 1 Guerra Mundial en la vida norteamericana en general. Wright puso a prueba por primera vez la idea usoniana en la primera residencia Jacobs (1936—1937), en Westmoreland, cerca de Madison (Wisconsin). Rápidamente se hizo popular y en las décadas siguientes Wright construiría docenas de ellas. Su fórmula pronto fue adoptada por los empresarios de la construcción y por los catálogos de casas baratas. Sus interiores de planta libre y sus plataformas exteriores reflejaban la atmósfera de esa incipiente vida suburbana de clase media. Las imitaciones carecían de los detalles y proporciones razonables de los originales, pero el mero hecho de que las ideas de Wright se copiasen con tanta frecuencia indicaba que había logrado cristalizar los términos de un incipiente estilo vernáculo suburbano.



14. La ciudad radical (3) (28-05-07)

· La naturaleza se hace ciudad en un proceso que empieza por la apropiación, la división del trabajo, la institucionalización, etc.

· La ciudad, como el arte, busca horrorizar. El agrado es el producto de la distensión. La ciudad radical nace del odio (Ashberg) o de la pasión creadora (la rabia).
La ciudad radical nace del horror de la vida en competencia, en el temor a la desposesión. Nace en la incomodidad de la fijeza. Quiere ser construcción y destrucción inmediatas, figura y vaciado permanente, tejido vivo de la comunidad inconfesable.
La ciudad radical es una casa grande en la que los habitáculos son los cuartos de los “fráteres”, y las plazas los sitios de estar… etc.
Lo que no cabe en los habitáculos está en algún lugar de la ciudad. Lo que es publico es para todos.
Lo privado es el extatismo melancólico.
La ciudad radical es un inimaginable con el que se puede hacer conjeturas y construir figuraciones.

15. La ciudad radical (4) (06-06-07)

La enciclopedia es una “Torre de Babel”, una ciudad radicalizada.
La arquitectura es lo que ha desaparecido cuando la obra se completa, es lo que nunca fue. Es la metaforicidad del estar envuelto, la reverberación de las figuras que se superponen en la quietud. Es lo que debía de hacerse notar y no se nota.
Historiar es “valorar” en el orden de la causación, es ensartar los productos en hilos figurales consecutivos. Es organizar la visión como ciclorama de los acontecimientos.

16. La ciudad radical (5) (25-03-08)

Los planos son historias.
Las plantas de la ciudad son historias de grupos.
Cada una, una utopía.
Cada planta un modo de convivencia horaria.

La ciudad aparece en la sección.
En ella está la épica simbólica del estado.
Plantas-novelas-tejido habitacular.
Sección-poemas-anatomía del poder.

17. La ciudad radical (6) (25-04-08)

Ciudad radical (no ciudad) es la encrucijada del imaginario.
Lugar limite entre lo impensable y lo pensable. Lo inimaginable y lo imaginable, lo inenarrable y la narración; el ámbito germinal del símbolo.
El lugar de la creación

Sueño de Mallarmé.
Libro total – texto.
Teatro absoluto.

Demarcación de la sin arquitectura.
Lugar del nacimiento de la luz.
Completa interioridad.
Sitio sin exterior, sin sol, sin un afuera. Lugar de los abismos, del vértigo, de lo irreal autentico.
Aporia.

18. La ciudad radical (7) (03-05-08)

Radical quiere decir perteneciente a la raíz. Extrañado procedente del origen indicadores del modo lo que queda de una palabra variable al restarle la dividencia. Grupo de átomos que no pueden ser aislados y que funciona como un sólo átomo.
Ciudad radical es
Ciudad extremada. Ciudad reducida a alguno de sus rasgos fundantes.
Ciudad caricaturizada llevada a un límite.
Ciudad simplificada, figurable por su extremismo, por su exageración imaginaria.

19. La ciudad radical (8) (10-05-08)

Como acabar el relato.
He urdido un comienzo de una reflexión acerca del imaginar lo inimaginable.
Pero no se como terminar, quizás no pueda hacerlo nunca.
Se me ocurren dos finales, como dos propósitos de seguir trabajando.

1. Hacer la historia de la propuesta de ciudades radicales.
2. Examinar nuestra última ciudad radical producida.

*

La ciudad radical es el ejercicio central perenne, el único ejercicio de la ficción de la arquitectura.

20. La ciudad radical (9) (05-07-08)

A. Holmes "Los locos de Babel" o la ciudad de "La nave de los locos" de Cristina Peri Rossi. (Escrito nº 25 UA Puebla, 2002).
Lesen en alemán es separar granos de paja, y leer.
¡Describre la ciudad! ¿Cómo debo de distinguir lo significante de lo insignificante? Me encontraba en un campo separando el grano de la paja (leyendo, organizando, estructurando).
La lectura de la ciudad es como el quehacer de la cenicienta (de un cuento de Hadas).

Barthes: "L'empire des signes" (Los Ángeles).
"Las ciudades cuadrangulares, reticulares, producen un profundo malestar, hieren un sentimiento cenestésico que exige que todo espacio urbano tenga un centro al que acudir, del que volver, un lugar para soñar, para inventarse"

El centro de la ciudad refleja la imagen de uno mismo como astronauta radical y marginal.

"El occidente conoce bien esta ley: Todas sus ciudades son concéntricas conformes con la metafísica occidental para la que todo centro es el lugar de la verdad. El centro de nuestras ciudades siempre está lleno (no es un vacío como en la pintura). Lugar marcado donde se condensan los valores de la civilización (el espiritualismo, el poder, el dinero, el mercado, la palabra. El centro es la verdad social".

Geografía de la "mismidad", de la marginalidad y de la extrañeza.

Peri-Rossi coloca el centro en los márgenes. Dominancia-opresión.

Hay ciudades superpuestas según las clases sociales. Una ciudad para cada clase y para cada situación vital (empática).

La ciudad del exilio.
La ciudad como espacio periférico.
La ciudad vacía no tiene significado para el extranjero. (?).
Ex-traño (fuera de la entraña).
Ex-tranjero (fiera de su entrañamiento).

En las narraciones "convenientes" (en los cuentos) todo termina en un empezar (se casan) llegan a un lugar, emprenden una vida diferente). Finales que son suspensiones de las historias. Nada puede terminar del todo.

Describir la ciudad significa la aceptación de la ambigüedad que desafía las estructuras convencionales.
La vida consiste en la actividad cognitiva de una serie de universos paralelos. Vercingetorix junta la existencia de dos mundos paralelos desconocidos entre sí.
Mundos autónomos (?).
"Como en el cuadro de Breughel, la ciudad era una enorme torre de varias plantas ignorantes entre si; en cada una de ellas la vida se desarrollaba con independencia, sin la sospecha de las otras. Cada planta tenía sus horarios, su rutina, sus leyes y su código incomunicable, paralelo y secreto... vercingetorix pensó que para no volverse loco era mejor olvidar que existían ciertas plantas (la de la tristeza y la del los espectáculos), olvidar la lengua común".

Una gran torre.
Cada planta un continente, un lugar especial con entusiasmos y cometidos especiales.
Pero todos los planos de Babel se aplastan en la metrópolis real que es vivida como peculiar por cada clase social, por cada grupo y por cada persona de cada grupo.
Para el burgués capitalista todo es una ciudad/mercado. Para el burgués acomodado y culto todo es la misma ciudad espectacular llena de vidas trágicas entre los edificios. Para el emigrante cada ciudad es un safari, un aterrador lugar de opresión y muerte, donde desear que alguien te acoja y te defienda (las mafias) aunque te explote. Para el joven en emancipación la ciudad es un lugar de aventuras y posibilidades heterogéneo (cada ciudad es distinta)..., etc.

J. Swift presenta una ciudad donde las gentes se miran el ombligo y viven en un ombligo, dice"Puede que traficar con ombligos no sea bello, pero da beneficios y nos permite crecer como ciudad".
Los ombliguistas carecen de sentido de comunidad.
Viajar por la ciudad es viajar en el pasado, por dentro de él.
Peri Rossi en su escrito presenta fragmentos en vez de una representación completa de la ciudad. La dificultosa narración dificulta la lectura y la comprensión.
Entre lo maravilloso y lo fantástico está lo siniestro.
Lo subreal europeo y lo real maravilloso latino americano.

Subreal es sustitutivo, lo escondido por el todo. Real maravillosos es acumulativo, lo real repleto de magia, de permanencia.

Lo fantástico se aparta de lo real, lo maravilloso recubre lo real.
Lo siniestro es la oscilación entre lo maravilloso y lo fantástico.
Borges, "la biblioteca de Babel" la actividad urbana (humana) como laberinto.
Borges imagina Babel como un edificio inmenso con actividades dispersas pero similares actuadas dentro.
Peri Rossi ve Babel como una loca dispersión.

Viajando por la ciudad, los episodios evocan otro episodios (es la memoria) que resuenan, dispersa pero tozudamente, "en el mismo desorden".

21. Que es arquitectura. Dédalo (03-07-07)

Dédalo es un ser legendario vinculado a la arquitectura. Es un inventor de artilugios mecánicos (robots) y edificaciones.
Era un mentiroso y un simulador. Tenía un sobrino (Talos) al que asesinó después de robarle un invento.
Fué desterrado a Creta y acabó trabajando para el rey Minos. Primero hace una vaca para que Parsifae (la mujer de Minos) sea poseída por el toro de Poseidón. Parsifae concibe el Minotauro. Minos castiga a la infiel y encarga a Dédalo la construcción de un recinto para ocultar al monstruo (el laberinto).
Dédalo era ingenioso, iconoclasta y libre. Para alimentar el monstruo, Minos utilizaba jóvenes atenienses que eran entregados como tributo. Cuando en una ocasión llego Teseo a Creta con los jóvenes atenienses que habrían de entrar en el laberinto, Dédalo le dio a Ariadna la idea del hilo para poder salir de allí sin dificultad.
Entonces Minos encerró a Dédalo con Ícaro y, en esta ocasión, Dédalo invento las alas (el ala delta) para escapar volando. Las hizo con las plumas de las aves que devoraba el Minotauro y con cera y pez. Ícaro, entusiasmado, ascendió y se estrelló. Dédalo voló hasta Sicilia.
Dédalo era ingenioso y resolvió muchos enigmas (p. ej. Atravesar una caracola con un hilo, sin romperla; lo hizo utilizando una hormiga).
Dédalo mató a Minos.
Dédalo miniaturiza. Juega, simula hombres (robots u hormigas), dibuja y construye un laberinto que no es un lugar cerrado sino un sitio que desorienta, un camino tortuoso entre el afuera y un adentro habitable. El Minotauro permanecía en el centro, sin intención de huir, mientras pudiera alimentarse. Son los humanos los que son tentados por el laberinto como un reto a la osadía inconforme. El Minotauro es un pobre monstruo (como todos los monstruos) asustado, que no quiere escaparse.
Dédalo es un juguetero, un inventor de muñecos, de animales y de paradojas (el laberinto es una paradoja).

22. Que es arquitectura. Bárbara arquitectura (1) (15-06-07)

J.J. Parra Bañon. "Bárbara Arquitectura Bárbara, Virgen y Mártir (Colegio Oficial de Arquitectos de Andalucía Occidental, 2007)

Lugar
Lugares. Donde ocurren cosas. Ámbito de la ocurrencia… los aconteceres tienen lugar.
Lugar geométrico – figura de elementos con alguna propiedad común.
Lugar es parte de la amplitud que corresponde a persona, cosa o acontecer.
Lugar es ocasión.
Lugar común es convención manida.
Un lugar es el cuerpo. Otro es un cuadro y una poesía. Y un dialogo.
Bárbara, bar, bárbaro. Fronterizo.
Acosado. Deseo obsceno.
Bárbara-danaides, distinguen el dentro y el afuera.
El limite, la diferencia, la distinción, lo que destaca de un fondo.
Laberinto es guarida.
En Bárbara se juntan arquitectura y literatura.
¿Arquitectura? Que arquitectura.
Bárbara lleva, transporta, una torre pequeñita o tiene una torre detrás (¿cómo Babel?). Se vincula a la edificación, como las historias de los hombres (siempre tienen lugar). Y se vincula a la arquitectura como las pretensiones organizativas de los hombres.
Toda pretensión organizativa señala a la arquitectura.
C. Norberg Schulz dice: "la arquitectura consiste más en significados que en funciones practicas".
Arquitectura es significar la edificación.
Arquitectura es metaforizar la edificación.
Arquitectura es vincularse como actor en el significado de la edificación.
Arquitectura es pretensión de trascendencia, de santidad.
1. Bárbara es un ser limítrofe (una leyenda limítrofe y confusa) que juega con miniaturas.
Solo hay arquitectura en la metáfora → Arché, más allá, el origen, el arranque, el impulso.
Techné.
¿Todos los edificios son arquitectura?
Arquitectura es metonimia general.
Fuente metafórica de toda metáfora constructiva.
Bárbaros son para los griegos los que, foráneos, no hablan su idioma.
Bar, bar… balbuceo del extranjero.
Bárbaros son los invasores.
Bárbaro es el extraño a un lugar, el desajustado.
Bárbaro es lo que está más allá del límite.
Bárbaro es contexto.
¿No hay arquitectura natural?
La arquitectura es pretensión emulada, fascinada por una ilusión.
La arquitectura ficción quiere ser artificio.
Arquitectura – ficción. Pretensión.
Quiere estar en los artificios.
Quiere estar en los edificios (contenedores erectos).
Quiere estar en los planeamientos.
Quiere estar en las anticipaciones.
La arquitectura ficción se vive como pretensión vacía cuando se proyecta.
La arquitectura se piensa en el conflicto, en la tensión de los limites (figuraciones liminares). Se conjetura desde fuera (?).
Se piensa desde lejos (a veces).
Se proyecta fusilando (copiando) lo foráneo.
La edificación es invasora (la arquitectura es la servidumbre al poder del que proyecta).
La arquitectura es el deseo de hacerse notar de quien proyecta y/o edifica.
El sueño de vanguardia es la pretensión del hacer del que persigue la ilusión de la arquitectura.
La arquitectura se deshace, se invisibiliza…
La arquitectura es un marchamo del mercado único de la edificación; que no tiene contenido; aunque se hincha de significado.
Obscena es la edificación fuera de lugar (la de la industria planetaria).
Obsceno – lo que rodea la escena, lo que no cabe en la escena. Lo que es superfluo a la escena.
Obsceno es inoportuno.
El escenario es el lugar fabricado para acoger la acción (como exhibición). Oscenario.
Obsceno es lo que se representa en un esceno-ario.

Habría que escribir una historia de las renuncias, fracasos y vergüenzas de la arquitectura.
También de sus tentativas fallidas.
Ver en las teorías (y manifiestos) modernos las propuestas de autoestimulación (funcionalismos, optimizaciones, organicismos, etc.) y las de significación figural.
La modernidad inventa la arquitectura como disciplina visualizadora de una ficción figural (metafórica, de poder, de negocio) al servicio del capital (ver).

Santa Bárbara (Historia hagiográfica).
Santiago de la Vorágine – "La leyenda dorada".
Louis Reau "Iconografía de los santos".
1ª versión. Dióscuro, padre de Bárbara, mandó construir una torre para preservar a su hija. Bárbara hizo una tercera ventana por donde entró el Espíritu. Se convirtió al cristianismo y fue descuartizada. Dióscuro la remató (Siglo III o VII).
2ª versión (430, en Hipona).
Bárbara se hizo monja después de haber aprendido de su padre Alipio la fabricación de explosivos (Alipio era científico o alquimista).
Hipona fue cercada cuando Bárbara era abadesa de Sta. Perpetua. Alipio asumió la defensa pero murió. Bárbara defendió lo que quedaba de la ciudad y prendió el explosivo de los sótanos de su convento (suicidio comunal). S. Agustín pereció en este asalto.

S. Bárbara está relacionada con una torre.
La leyenda de Mestere Manole hace de la torre el lugar de manifestación de una "empresa" (la construcción de un hito), que se logra después de pedir ayuda a los caballos celestes (imágenes dinámicas) y con el sacrificio del alma. Manole tiene que emparedar a su mujer que era la que le alimentaba mientras construía.
Bárbara es la mujer de Manole, del constructor-arquitecto que sabe construir Babel. Manole es el hombre endiosado que comió del árbol de la ciencia y decidió edificar Babel. Mejor, es el delegado de ese hombre, es el servidor del que tiene el poder, es el doble del que ostenta el poder.
La torre que empareda vírgenes es la obra transformadora del hombre. Es todas las obras que requieren pre-visión, organización, proyecto y son mensajes de importancia lanzados al futuro.
Torre – custodia-tumba-monolito. Torre de marfil. Torre es también el espacio del hacer.
La torre por dentro es un refugio con chimenea, o un ámbito con un mueble (San Jerónimo de Antonello de Messina) o una vacuidad llena de ausencia, o un obscenario de comedias sin espectadores (Dios lo ve todo).
Toda torre es un simulacro, una obra, una miniatura, un imposible funcional.
Un interior inimaginable; un acicate compositivo-figurativo.

Cósmico geométrico.
Geométrico es cósmico, es figural-lógico. Es "ideal" (imposible).
Argos sepulta a Danae para que no se cumpla el augurio (hijo asesino).
Zeus mojó a Danae con su semen.
Danae es diosa nocturna.
La torre es el receptor del rayo. Lo que tiene que caer abatido por el rayo (no 16).
La virgen es "torre de marfil" y "casa dorada".

Los edificios se anticipan con miniaturas que son hipótesis de edificios.
Proyectar es hipotetizar edificios.
Miniatura es juguete y juguete es juego pequeño, es algo para distraer, para fantasear, para proyectar historias.
Los estilitas se refugian en lo alto de columnas (torres sin interior).
Santa Bárbara transporta la edificación absurda (simbólica): la torre.
La metáfora transporta (F. de Azua). Transporta un significado entre significantes.
Sólo la lengua puede usar metáforas.
No hay metáforas en el dibujar ni en el edificar.
La metáfora figural/verbal es una estimulación para hacer edificios (para proyectar) y para comparar las figuras de las cosas. La metáfora figural (semejanza o analogía figural) arrastra palabras heurísticas. Las palabras son "heuremas" (primeras imágenes).
Heurística: metódica que busca verdades nuevas.
Heuris-olfato- que huele descubrimientos. Heurística son hipótesis que plantean cómo buscar soluciones.
Heuris. Olor a problemas sintéticos.
En arquitectura /edificación. La metáfora es ropaje de los edificios y de su modo anticipativo.

Arquitectura es metáfora. La primera metáfora.
Las obras de arquitectura son mundos (como los cuadros) habitados (rellenables) de metáforas.
La metáfora es una construcción lingüística que se suministra al espectador (receptor) de una obra de arte.
La metáfora es un "arrastron" significador inesperado (empellón).
Ortega. La metáfora es necesaria para hacer comprensibles las cosas y la necesitamos para pensar ciertos objetos difíciles.
La historia es la entonación de algunas metáforas.

*

La arquitectura es un estado para transformar la necesidad. La maquina de mutación de figuras de objetos en ideas.
La arquitectura fabrica el mundo imposible de las ideas donde imperan como eternas las banalidades figurativas más tontas.
La arquitectura es el lugar ficticio de las ideas figurales.

23. Que es arquitectura. Bárbara arquitectura (2) (20-06-07)

J.J. Parra Bañon. "Bárbara Arquitectura Bárbara, Virgen y Mártir (Colegio Oficial de Arquitectos de Andalucía Occidental, 2007)

El deseo de seguridad promueve la edificación. El miedo al sufrimiento inventa algunas religiones (entre ellas la católica).
La funcionalidad es un subterfugio proyectual (proyectivo) que se utiliza como coartada de la esencia de la arquitectura, es su castigo.
Minos (Rey de Creta) encargo a Dedalo la invención de un artificio para encerrar a la criatura que había nacido del vientre adultero de su esposa; la mezcla de una mujer y un toro albino surgido de la espuma del mar por orden de Poseidón.
Dedalo, que quiere decir la palabra encarnizada, proyectó y construyó con sus manos (escribiendo/dibujando) el laberinto-cárcel-estancia.
Lo monstruoso es lo inadaptado.
La leyenda de Mestere Manole es parecida.

*

Los edificios son para albergar, que es contener, encarcelar, ocultar, emparedar, aislar… a seres extravagantes, a criaturas extrañas nacidas de la extrañeza, a los personajes que se forjan en el hacer, a los impulsos que llevan a objetivar.
Dedalo y Dióscuro y M. Manole son los hacedores de esos lugares aislantes. Su arte de inventar esas cárceles se identifica con el fundamento de cualquier organización (arqui-tectura) que es el destilado de la conciencia extrañada del hacer.
La arquitectura (como la poética) es lo que se huele en el interior de cualquier edificación, lo que se adivina pegado y fundando lo hecho (después de hecho). En el hacer, la arquitectura es solo pretensión.
La arquitectura es una virgen que tiene que ser martirizada.
El Minotauro (el monstruo-virgen-alma) encerrado en la edificación (emparedado) es la extravagancia arbitraria que tiene que resolver su destino (sacrificio) para poder salir del laberinto.

Salir del laberinto, poder dejar la edificación es haber decidido vivir extrañado sin aclarar el porqué del desdichado encierro, es haber decidido abandonar los claustros, los interiores para derramarse al exterior.
Esa decisión es el inconformismo, la trasgresión, la decisiva "contra" sin la que no es posible la estancia ficticia, el motus, la actividad.
Minotauro, como Bárbara, al final, solo se libran cuando reforman (agujereais) su cárcel, cuando se inventan una salida o una entrada. Un vínculo con el exterior, que es lo mismo que notificar la envoltura como limite.

*

La torre que arde es el número 16 de los Arcanos del Tarot. Babel atacada por un rayo. Refugio, cárcel que se derrumba. Fracaso. 8 + 8 (justicia de la justicia). 10 + 6 (azar en el pasión dual). 11 + 5 (fuerza frente al hombre).
Babel es puerta de Dios (salida del laberinto de la vida entre hombres). Salida de la ciudad.
Babel es empresa común. Industria organizada.
Derrida (Des tours de Babel, 1980) dice que Babel es una exhibición de lo inacabado, de la imposibilidad de completar, de concluir algo que sea del orden de la edificación (de lo artificial).

Si la cueva es la barbarie, la torre es la cultura. Si la caverna es la envoltura anterior al lenguaje, la torre es la edificación de la lengua (lengua edificándose).
Vitruvio dice que habla y edificación nacieron seguidas (¿o al unísono?). De la misma luz.

Arquitectura es la urdimbre común del hablar y el edificar.
Cuando se habla del edificar asoma la arquitectura.

Babel es la casa de la palabra denominadora, constructora.
La torre es la esencia de la geometría (Tatlin). Su interior transparenta el activo de la utopía.
Bárbara porta una torre y un libro (la otra morada espacial).

*

La arquitectura (¿esencial?), en su grado cero es, un tipo de mueble dinámico y plegable (una miniatura).
Sta. Bárbara es patrona de lo inexpugnable: de la poliercética.
Destruir (desmontar, desvincular) es la primera acción constructiva de la edificación (Parra idéntica arquitectura con edificación).
Catalina viene de inmerso (cata) en ruinas (lina) (?). Catalina es la Santa destructora. Santabárbara es un recinto naval donde se guarda el explosivo (¿el alma?).

Drama: la estancia cúbica provista de aberturas. El dramatismo hace su nido (en medio) y resbala por las paredes y huye por las ventanas. El cristal transtorna el misterio de la estancia.
Todo lo que brilla es feo (Vargas-Llosa).
Enlucir es blanquear, extender el blanqueo, volver lucido lo apagado. Dilucidar consiste en aclarar.
Enfoscar es volver fosco, quitar luz, apagar, ensombrecer, asombrar.
Exhumar es sacar a la luz.
Iluminar es llevar luz a la oscuridad.
Lucir es tener luz y derramarla.
Aclarar es alborear (acercar al alba).
Profanar es tocar (des-sacralizar), evidenciar, mostrar.

24. El laberinto (06-07-07)

El laberinto que prepara Dédalo es la protección de un palacio para que no peligre el Minotauro (monstruoso y desadaptado pero fantástico ser). Palacio rodeado de un artificio desorientador que impide que se pueda irrumpir en el interior sin dificultad. El laberinto no tiene puertas, ni ventanas. Solo es un pasillo retorcido que el Minotauro no tiene ningún interés en atravesar.
Para que el laberinto desoriente tiene que estar a cubierto del sol, en penumbra, porque si el sol fuera visible nadie se perdería. Cruzar el laberinto solo requiere tiempo para tantear caminos y recordar movimientos, para elaborar un mapa mental autoreferente que elimine la ansiedad. No se dice en la leyenda, pero el laberinto debió de ser protegido para que las gentes no se instalaran en él a sobrevivir taponando su función lúdica. El laberinto llegó a ser una atracción de feria, un juego de niños, una banalidad evanescente, un mero dibujo de su configuración inagotable.
El laberinto tiene algún efecto cuando está construido (cubierto y a oscuras) y pierde su misterio cuando es dibujado. El dibujo del laberinto (su miniatura manipulable) es el proyecto del laberinto y su símbolo y su anagrama jeroglífico. Y su compensación, y su solución.
El laberinto es una figura del vivir en un mundo teocrático totalitario. No es una figura de la arquitectura porque no permite historias mundanas ni es escenario de situaciones habituales.
Como símbolo gnóstico tampoco es demasiado interesante si no es para mostrar que sobre lo más banal y absurdo se pueden montar ficciones delirantes

25. Mitos (04-02-08)

Álvarez Junco “La verdad histórica contra las pasiones” E.P (02/02/08).

Por “mito” entiendo aquí narración legendaria o fábula alegórica sobre el origen y los valores o principios en los que fundamenta su cohesión una determinada sociedad. Cuando el mito versa,

como en este caso, sobre la fundación de la nación, y la nación sigue siendo objeto de agria polémica, cualquier intento de explicación racional de aquella coyuntura histórica, cualquier esquema innovador que pretenda introducir complejidad o matices en la compresión de aquellos hechos, es inevitablemente percibido como un ataque contra las esencias colectivas, como una traición a la patria.

26. Ciudad radical imaginada (23-04-08)

1.
La ciudad radical no se re-presenta, se con-figura a partir del dibujar albergante, y suele aparecer como una reducción (contra, en torno) de la experiencia "fotogramática" (escenográfica), insistematizada, en un todo, de vivir la no-ciudad (la ciudad dispersa y tragada por el simulacro).
La concepción reductiva del escenario común es un radical imaginario básico para el proyecto de la arquitectura.

*

2.
El arquitecto dibuja y, con su dibujar, figura, se figura, configura,
La ciudad radical imaginada son dibujos y palabras, grafías albergantes e historias parciales.
La base del imaginar la vida acumulada es el tejido habitacular-social, la fisiología de la vida aglomerada entendida (esa vida común política) como la operación diaria de un organismo único de múltiples elementos clónicos.

*

El reto de la ciudad radical es imaginarla por dentro (desde dentro).
Las imágenes externas son banales y tontas.
Buscamos desde hace tiempo la ciudad radical hecha de tejidos habitaculares, desvelada desde su interior.

27. Mitos de la arquitectura. La muralla china (07-11-09)

Kafka. La muralla china (Alianza, 2008).

Descripción, Mito comentado por Barico (Los bárbaros).

La muralla china se construye a trozos diseminados que luego se van uniendo rellenando los vacíos.
La fabrican legiones de albañiles venidos de lejos que, por periodos, trabajaban en lugares diversos y desconexos erigiendo un muro de sección predefinida, cimientos circunstanciales (según los lugares), arranque aleatorio y dirección aproximada.
Los trabajadores aceptan que están construyendo una defensa contra supuestos enemigos que nunca han sido vistos por nadie pero que se sabe están al acecho, y todos hacen lo que hacen porque acatan el deseo de un emperador que tampoco han visto nunca, que no saben si vive o está muerto y al que jamás entenderán.
Toda la población ha sido preparada en la escuela para fabricar el muro, por lo que todos los operarios, una vez que los capataces replantean el tramo a ejecutar siguiendo las direcciones de la roca del subsuelo donde asentarlo, trabajan sin perder la orientación de la delimitación que ha de dividir el territorio en un dentro y un afuera.
Los primeros tramos se acometen en parajes aproximativos alejados entre sí pero visibles entre ellos.
Aparecen como trazos de una línea discontinua que va acotando la frontera antes de completarla.
La muralla se concretaba dejando entre los tramos construidos grandes claros que luego se fueron rellenando "aún después de haberse proclamado la terminación de la obra". "Se dice que hay huecos que no se rellenarán nunca".

*

Kafka ve en esta edificación la más minuciosa aplicación "de la sabiduría arquitectónica" ya que, para el trabajo, se necesitaba un ejército de hombres inteligentes (los capataces o directores) versados en el arte de la construcción, capaces de sentir en la profundidad de su corazón lo que se pretendía lograr.
Señala Kafka que para preparar esta hazaña, 50 años antes de su comienzo, se declaró la arquitectura y en especial la albañilería ciencia principalísima y todo lo demás se reconoció sólo en cuanto se vinculaba con ella.

Y dice que muchos de los formados en estos saberes no supieron durante años qué hacer con sus conocimientos y, con la cabeza llena de grandiosos proyectos, vagaban inútiles y se malograban.
Para Kafka el arquitecto es un albañil, un ejecutante ansioso de hacer, alguien que ha reflexionado mucho acerca de la obra y que nunca termina de meditar sobre ella.

Claro que, al parecer, en esa China, la única obra digna de tal nombre era la Muralla, por lo que un arquitecto sería el hombre conocedor de la albañilería, obsesionado con hacer murallas.

Kafka sostiene que el fracaso en la construcción de la Torre de Babel no se debió tanto a la confusión de lenguas como a la debilidad de los cimientos que se prepararon, y asegura que los chinos podrían haber iniciado una torre sobre cualquier quiebro de la muralla.
El proyecto de la muralla es un proyecto de edificación, junto con un proyecto de organización de las energías populares para acometer la ejecución.

Proyecto de sección, de mitificación, de autoidentidad, de protección contra el peligro, de defensa, de acatamiento, de atemorización…

Y ese proyecto Kafka lo atribuye a algo que llama a la “Suprema Conducción” órgano dirigente misterioso (incognoscible) que se encarga de “planear la formación de los habitantes y de dibujar en planos los reflejos de los mundos divinos”.

“La Conducción” habita en un cuarto aislado, donde giran los pensamientos y los deseos humanos y, en círculos contrarios, todas las metas y realizaciones, y por cuyas ventanas entran los reflejos de los diversos mundos.

NOTAS

NOTAS

NOTAS

CUADERNO



Cuadernos.ijh@gmail.com
info@mairea-libros.com

